GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES

FINAL FANTASY X-2

44 PÁGINAS



- TODA LA AVENTURA PASO A PASO
- LOS PERSONAJES: VESTUARIOS Y HABILIDADES
- OBJETOS Y ACCESORIOS
- LOS SECRETOS Y TESOROS

HOBBY CONSOLAS

...y además ¡DESCUBRE CÓMO OBTENER EL 100%!

SUMARIO

Amigos y enemigos

Esta aventura está protagonizada por las Yuripa (o "YRP"), tres guerreras dedicadas a cazar tesoros. En su viaje se cruzarán con otros personajes, algunos más honestos que otros, y también con alguna cara familiar.

YUNA

¿DE DÓNDE VIENE?

Yuna es una antigua Invocadora. Estuvo destinada a dar su vida para destruir a Sinh, el monstruo que amenazaba Spira, pero con la la ayuda de sus amigos consiguió destruir a ese ser tan terrible y salvar así su mundo... Lo malo es que junto a Sinh también murió el hombre que amaba: Tidus.

DOS AÑOS DESPUÉS...

Después de traer la paz a Spira, Yuna es una chica más desenfadada y resuelta. Tras ver el contenido de una esfera que muestra a alguien idéntico a Tidus, busca desentrañar ese misterio, que le ha dado nuevas esperanzas.

EN COMBATE

El pasado como Invocadora de Yuna le ha dado una especial eficacia en magia curativa. En combate destaca mucho como Tiradora, o con su brutal esfera Ornamento Floral.

RIKKU

¿DE DÓNDE VIENE?

La mejor amiga de Yuna también contribuyó a la destrucción de Sinh. Hija de Cid, líder de los albed, esta ladronzuela nunca perdió el buen humor en tan duros momentos.

DOS AÑOS DESPUÉS...

¿Yuna divirtiéndose sin Rikku? ¡Ni hablar! Aunque eso no es obstáculo para que esta rubiales haya hecho de las suyas, dejando que su padre se convierta en feriante o incluso tonteando con Gippal, jefe de los albed de Djose.

EN COMBATE

Si necesitáis conseguir objetos o dinero con rapidez, dejádselo a Rikku, una ratera experta con las esferas Ladrona o Entrenadora. También se defiende con la Magia Negra y la furia de Berserk.

SHUYIN Y LENNE

El misterio más absoluto rodea a estos personajes. Tras obtener la esfera Cantante, los recuerdos de Lenne se apoderan de Yuna. Shuyin parece muy unido a Lenne, y aunque tiene un increíble parecido a Tidus, su actitud resulta mucho más siniestra que la del finado héroe.

PAINE

¿DE DÓNDE VIENE?

Poco se sabe sobre esta taciturna mercenaria. Formó equipo como archivista con Gippal, Nooj y Baralai, en un escuadrón que participó en las guerras entre partidarios de las Máquinas y el Culto de Yevon. Dada la reserva de Paine sobre su pasado, algo fue muy mal en aquella batalla...

DOS AÑOS DESPUÉS...

Paine dejó atrás malos recuerdos y se unió a Yuna y Rikku en su búsqueda de tesoros. Al final deberá enfrentarse a sus demonios y revivir los episodios más duros de su vida, aunque a cambio conocerá el verdadero valor de la amistad.

EN COMBATE

La esgrima es el punto fuerte de Paine. Con las esferas Guerrero, Samurai o Caballero Oscuro puede realizar ataques brutales. Su Esfera Especial "A toda potencia" es un recurso excelente en combate duros, además de un gran medio para obtener experiencia.

NOOJ, GIPPAL Y BARALAI



Antiguos aliados, enemigos en la actualidad. Nooj es líder de la Liga de la Juventud, Gippal está al cargo de Djose y Baralai manda en el nuevo culto de Yevon. Todos tienen oscuros secretos... en particular Baralai. ¿Acaso se trata de un traidor a Spira?

LEBLANC, LOGOS Y ORMI



Leblanc es también cazadora de tesoros, y hará todo lo posible por causar problemas a las "Yuripa". Sus fieles esbirros Logos y Ormi no dudan en acatar sus órdenes, aunque saben que, en el fondo, la "maldad" de esta presumida ladrona es pura fachada.

Reglas básicas de la aventura

Lo que comienza con un grupo de aventureras a la búsqueda de diversión y emociones, acaba transformándose en una intriga política que amenaza con romper la Calma Eterna de Spira. ¡Pero aquí tenéis todas las claves indispensables para triunfar en esta odisea!

APRENDED A JUGAR

EL OBJETIVO BÁSICO DEL JUEGO ES... ¡vivir una aventura! Debéis guiar a Yuna y sus chicas por toda Spira, superando obstáculos (¡ahora Yuna puede saltar y escalar!), en busca de objetos que os ayuden a ser más fuertes, aprendiendo nuevas habilidades o entrando en contacto con personajes que os ayudarán a avanzar capítulo tras capítulo. Cuando alcancen momentos cruciales en el argumento, Yuna, Rikku y Paine tendrán que enfrentarse a un poderoso jefe final, que las situará un paso más cerca del emocionante final del juego.



PORCENTAJE DEL JUEGO

LA MAGIA DE ESTE JUEGO RESIDE en que no hay dos aventuras iguales. De hecho, sólo podréis asistir a ciertos eventos cruciales si jugáis más de una vez. El juego permite volver a empezar desde el principio, pero manteniendo todo el equipamiento previo. Cada vez que habléis con un personaje, exploréis una zona o derrotéis a enemigos cruciales, aumentará el porcentaje de juego completado. Sólo si conseguís el 100% podréis ver el auténtico final del juego. ¡Así que vais a tener que trabajar muy duro, guerreros!.



EL ARTE DEL COMBATE

Hay dos tipos de combates: Aleatorios, que suceden repentinamente mientras os estáis desplazando, y Especiales, contra los jefes finales. Estos son los principios básicos de cada batalla:

1 - TURNOS: al contrario que en otros rpg, en «Final Fantasy X-2» los combates se producen bajo Tiempo Activo. Esto quiere decir que no hace falta esperar a que el enemigo agote su turno para atacarle, ¡pero también se aplica a vuestros rivales!



TURNOS

2 - TURNOS ESPECIALES: algunas acciones son automáticas, como los ataques. Otras, en cambio (por ejemplo los hechizos), requieren cierto periodo de concentración, que lamentablemente puede ser roto por un ataque enemigo. Pero tranquilos: podéis desarrollar habilidades para reducir ese periodo.

2 - ATACAR: es la acción básica e inicial de todas las habilidades. Varía en potencia y alcance, y consiste en un ataque físico cuya eficacia depende de factores como la Fuerza o la Puntería, parámetros que pueden ser mejorados gracias a la Experiencia acumulada tras cada batalla.



ATAQUE

3 - MAGIA: la mejor opción contra enemigos poco vulnerables a los ataques físicos. Para usar un hechizo de ataque sobre más de un enemigo, pulsad Izquierda en el stick analógico.

4 - MAGIA ELEMENTAL: como en todas las entregas de la saga, cada enemigo cuenta con una afinidad elemental. Podéis averiguar esas habilidad con Ojo Penetrante, o bien tomar como referencia el color del enemigo para atacarle con el elemento opuesto:

ROJO	FUEGO	HIELO
AMARILLO	ELECTRO	AGUA
AZUL	AGUA	RAYO
BLANCO	HIELO	FUEGO



MAGIA ELEMENTAL

5 - DEFENSA Y DEFENSA MÁGICA: tanto vuestros personajes como sus enemigos pueden equiparse con hechizos o habilidades que reduzcan el daño sufrido por ataques físicos o mágicos. Todos estos hechizos pueden ser anulados (en el caso del enemigo en vuestro beneficio) con objetos como Tónicos o con los eficaces hechizos antimagia.

6 - ATAQUES ENCADENADOS: si dos o más personajes ejecutan sus ataques de forma consecutiva, su efecto se acumulará. Esto quiere decir que cada ataque será mas poderoso que el anterior. ¡Imaginad las posibilidades con tres Pistoleras disparando simultáneamente! Por cierto: los enemigos también pueden encadenar ataques.



ESCAPAR

7 - OBJETO: otra opción básica es la que permite utilizar un objeto. Conviene tener a mano un buen lote de objetos curativos o de resurrección, como son Pociones o Pluma Fénix. En cuanto a los objetos de ataque (Granadas, Fragmento de Bom o Escama de Dragón) lo mejor es reservarlos para uso de la Alquimista y sus diferentes combinaciones.

8 - ESCAPAR: ¡la última opción en combate!. Si las cosas se ponen muy feas y la derrota es inminente, pulsad Derecha en el stick y vuestro personaje huirá del combate, pero perdiendo toda posibilidad de acumular Experiencia. ¡Aunque de algunas batallas es imposible librarse!.



EXPERIENCIA Y APRENDIZAJE

TRAS CADA COMBATE, además de dinero fresco (los clásicos giles) acumularéis dos tipos de puntos: Experiencia, que aumentan el nivel y las características de cada personaje (como son su Vitalidad, Fuerza, Agilidad, Puntería, Suerte, Evasión, Defensa o Defensa Mágica), y Puntos de Habilidad (PH), que permiten aprender nuevas técnicas para las esferas de vestimenta. Si leéis entre líneas os daréis cuenta de lo importante que es combatir a menudo. Tanto, que si no alcanzáis un nivel alto nunca podréis enfrentaros a los jefes finales más poderosos. ¡Así que nada de saltarse ni un combate aleatorio!.



ACCESORIOS Y TESOROS

HAY MUCHOS COFRES EN TODOS LOS CONFINES DE SPIRA, que incluso renuevan su contenido capítulo tras capítulo. En ellos hay objetos de todo tipo, pero también accesorios. Estos objetos pueden ser equipados al personaje, y le añaden distintas habilidades especiales, como más Fuerza, inmunidad frente a determinados hechizos o mayor Vitalidad. Cada personaje puede equiparse con dos accesorios, lo que os obligará a escogerlos muy bien en busca de un equilibrio entre cada habilidad. Ah, y también podéis comprar toda clase de accesorios en las tiendas, ¡pero atentos a los precios!.



ESTADOS ALTERADOS

EXISTEN CIERTOS ATAQUES Y OBJETOS que provocan estados alterados muy negativos... aunque algunos de sus efectos pueden ser curados con hechizos u otros objetos. Tratad de mantener un inventario equilibrado, siempre con una buena cantidad de objetos útiles. Una pista os la dan las tiendas, ya que suelen vender objetos específicos para los combates de esa zona. Tomad buena nota de todos:





ESTADOS ALTERADOS

NOMBRE	EFECTO	SE CURA CON
VENENO	DAÑO PROGRESIVO	ANTÍDOTO, REMEDIO, ESUNA
OSCURIDAD	LOS ATAQUES NO ACIERTAN AL ENEMIGO	COLIRIO, REMEDIO, ESUNA
MUTIS	NO SE PUEDE USAR MAGIA	HIERBA DE ECO, REMEDIO, ESUNA
MORFEO	EL PERSONAJE CAE DORMIDO	ATAQUE FÍSICO, REMEDIO, ESUNA
PETRIFICACIÓN	EL PERSONAJE QUEDA PETRIFICADO	REMEDIO, ESUNA
CONFUSIÓN	COMPORTAMIENTO IMPREDECIBLE	ATAQUE FÍSICO, REMEDIO, ESUNA
BERSERK	ATAQUES INCONTROLADOS	REMEDIO, ESUNA
INÚTIL	NO SE GANA NI PH NI EXPERIENCIA	AGUA SAGRADA, REMEDIO, ESUNA
IRRITADO	SÓLO SE PUEDE USAR LA OPCIÓN "CAMBIAR ESFERA"	AGUA SAGRADA, REMEDIO, ESUNA
LENTO	TURNO MUCHO MÁS LENTO	REMEDIO, ESUNA
DETENER	EL TURNO SE DETIENE	REMEDIO, ESUNA
K.O.	EL PERSONAJE CAE DERROTADO	COLA DE FÉNIX, LÁZARO
AUTOLÁZARO	EL PERSONAJE RESUCITA AUTOMÁTICAMENTE	NO SE PUEDE CURAR
MALDICIÓN	EL PERSONAJE MUERE TRAS TRES TURNOS DE COMBATE	NO SE PUEDE CURAR
EYECCIÓN	EL PERSONAJE DESAPARECE DEL COMBATE	NO SE PUEDE CURAR
INVENCIBLE	NO SE SUFRE DAÑO ALGUNO	NO SE PUEDE CURAR
ANTIMAGIA	NO SE SUFRE DAÑO MÁGICO	NO SE PUEDE CURAR
ANTIATAQUE	NO SE SUFRE DAÑO FÍSICO	NO SE PUEDE CURAR

El poder de la apariencia

Gracias a las vestisferas y habilidades que encontráis a lo largo del juego podéis obtener nuevos dones y técnicas. Os explicamos su uso y funcionamiento.



CÓMO FUNCIONAN LAS ESFERAS

TRANSFORMACIÓN EN BATALLA



PARA ACTIVAR UNA ESFERA, basta con pulsar **L1** durante el combate. Aparece un menú con el tablero de esferas, pero sólo podremos escoger aquellas que estén a los lados de la que estemos usando en ese momento. Movemos el cursor hasta ella, pulsamos **X** y, tras una espectacular secuencia... ¡listo: nuevos poderes que podemos usar al instante!.

TABLEROS DE ESFERAS

EQUIPANDO LAS ESFERAS



PARA QUE UNA ESFERA FUNCIONE, tenéis que colocarla en el tablero de esferas que tenga equipado el personaje. Podéis escoger también entre varios tableros, en cuyos huecos colocaréis las esferas, además de elegir la esfera con la que comenzará en el próximo combate. Cada tablero admite distinta cantidad de esferas. ¡Elegid las precisas!



ESFERAS ESPECIALES

TRANSFORMACIONES ÚNICAS



YUNA, RIKKU Y PAINE tienen cada una una Esfera Especial: Ornamento Floral, Fauces de Máquina y A toda Potencia. Tras cumplir las misiones que requieren cada una de ellas, equipadla en el tablero ¡y disfrutad con el espectáculo! Antes de usarla es necesario que el personaje pase por todas las esferas que tenga equipadas. Una vez se haya completado el recorrido, aparecerá el mensaje "Esfera Especial" y, pulsando **R1**, accederéis a ella: vuestro personaje se quedará sólo en el campo de batalla, transformado en un ser superior. La transformación de la Esfera Especial permite usar habilidades más poderosas de lo normal. La nueva apariencia está dividida en tres piezas, cada una de ella con sus propias habilidades. ¡Así que es como tener aún un equipo de tres súper guerreros! Tal es así, que cada segmento puede incluso aprender nuevas habilidades.

CÓMO APRENDER NUEVAS HABILIDADES

PUNTOS DE HABILIDAD (PH)



CADA ESFERA DE VESTIMENTA trae una serie de habilidades iniciales. A medida que ganéis batallas, se acumulan puntos de habilidad (PH), que se reparten en cada esfera usada en combate. En el menú podéis ver cuántos PH le quedan al personaje para que aprenda cada habilidad, además de elegir la habilidad que queráis que aprenda a continuación.

PORTALES DE HABILIDADES

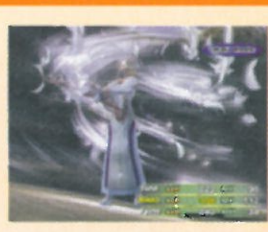
PODERES ADICIONALES



CADA UNO DE LOS TABLEROS cuenta con una serie de esferas de color (azul, amarillo, rojo y verde) llamados portales, que pueden otorgar nuevas habilidades, ¡algunas increíblemente poderosas! Al cambiar de esfera en combate, el cursor dibuja una línea azul desde la esfera inicial a aquella a la que decidís cambiar. La línea cruzará un portal y, al hacerlo, se activará una nueva habilidad (ojo: sólo válida durante esa batalla). Si hay más de un portal, basta con cruzarlos todos para acumular esas habilidades. De hecho, muchos tableros dan habilidades especiales si se cruza más de un portal, o incluso al pasar por todos los portales. Debéis tener en cuenta que cada tablero potencia un tipo distinto de habilidades (como Magia Blanca, Fuerza, Velocidad, etc), así que elegid aquel que se ajuste más a la especialidad del personaje.

UNOS CUANTOS CONSEJOS

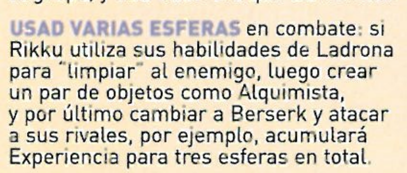
REGLAS BÁSICAS



CREAD UN EQUIPO EQUILIBRADO: no tiene sentido que las tres chicas usen a la vez los mismos poderes. Usad, por ejemplo, una Cantante que hechice a los enemigos, una Hechicera para debilitar al grupo, y una Guerrera que los remate.



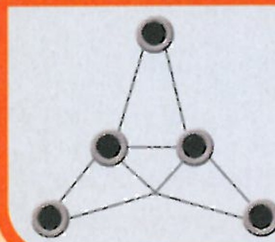
USAD VARIAS ESFERAS en combate: si Rikku utiliza sus habilidades de Ladrona para "limpiar" al enemigo, luego crear un par de objetos como Alquimista, y por último cambiar a Berserk y atacar a sus rivales, por ejemplo, acumulará Experiencia para tres esferas en total.



AL OBTENER UNA NUEVA ESFERA no cometáis el error de equiparla a todo el grupo. No todas las esferas se ajustan por igual a todos los personajes. Aprended todas las habilidades de varias esferas, en lugar de "dejarlas tiradas" por pasar a la novedad.

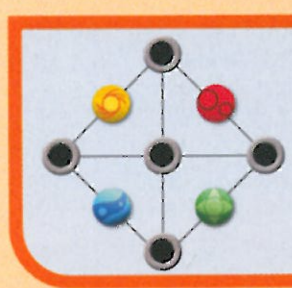
ALGUNOS TABLEROS permiten usar las habilidades aprendidas de otras esferas, sin tenerlas equipadas. Si, por ejemplo, domináis todas las habilidades de Samurai, podéis sustituir esa esfera por otra en el tablero "Honor de Samurai", manteniendo los poderes ya obtenidos.

A CONTINUACIÓN OS MOSTRAMOS TODAS LAS LOSAS. ¡A ver si podéis conseguirlas todas! Indicamos asimismo los huecos para esferas que tienen cada una (es decir, los **Nodos**), los **Portales** de cada tablero y las **Habilidades** con que equipa cada portal.



PRIMEROS PASOS

- Nodos 6
- Equipa con: Nada



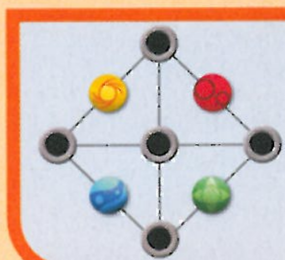
VANGUARD

- Nodos: 5
- Equipa con: Fuerza +5, Magia +5
- Amarillo: Fuerza +5
- Azul: Magia +5
- Rojo: Fuerza +5
- Verde: Magia +5



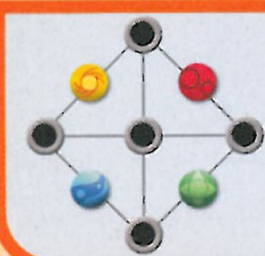
BUM RUSH

- Nodos 5
- Equipa con: Fuerza +10, Magia +10
- Amarillo: Fuerza +10
- Azul: Magia +10
- Rojo: Fuerza +10
- Verde: Magia +10



TORMENTA INCESANTE

- Nodos 5
- Equipa con: Fuerza +15, Magia +15
- Amarillo: Fuerza +15
- Azul: Magia +15
- Rojo: Fuerza +15
- Verde: Magia +15



DESTELLO DE ACERO

- Nodos 5
- Equipa con: Fuerza +20, Magia +20
- Amarillo: Fuerza +20
- Azul: Magia +20
- Rojo: Fuerza +20
- Verde: Magia +20



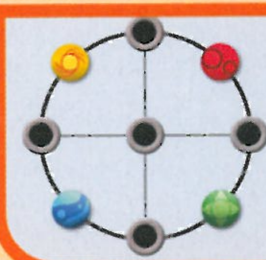
HALO DE PROTECCIÓN

- Nodos: 5
- Equipa con Defensa +5, Defensa Mágica +5
- Amarillo: Defensa +5
- Azul: Defensa Mágica +5
- Rojo: Defensa +5
- Verde: Defensa Mágica +5



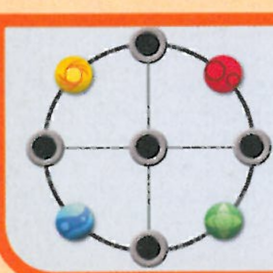
EN HORA DE NECESIDAD

- Nodos: 5
- Equipa con Defensa +10, Defensa Mágica +10
- Amarillo: Defensa +10
- Azul: Defensa Mágica +10
- Rojo: Defensa +10
- Verde: Defensa Mágica +10



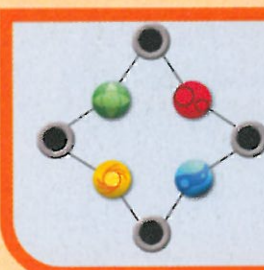
DEFENSA INQUEBRANTABLE

- Nodos: 5
- Equipa con Defensa +15, Defensa Mágica +15
- Amarillo: Defensa +15
- Azul: Defensa Mágica +15
- Rojo: Defensa +15
- Verde: Defensa Mágica +15



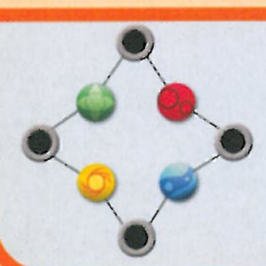
BRILLO DE VALENTÍA

- Nodos: 5
- Equipa con Defensa +20, Defensa Mágica +20
- Amarillo: Defensa +20
- Azul: Defensa Mágica +20
- Rojo: Defensa +20
- Verde: Defensa Mágica +20



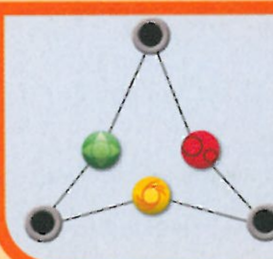
VIENTOS DEL CAMINO

- Nodos: 4
- Equipa con: Primer Ataque
- Verde: AntiLento
- Rojo: AntiDetener
- Amarillo: Prisa
- Verde + Rojo + Amarillo + Azul: Prisa SOS



ASALTO MONTADO

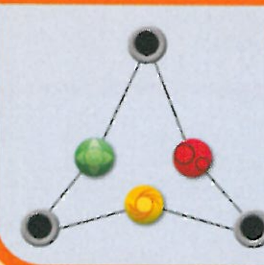
- Nodos: 4
- Equipa con: Primer Ataque
- Verde: AntiLento
- Rojo: AntiDetener
- Amarillo: Prisa +
- Verde + Rojo + Amarillo + Azul: Autoprisa



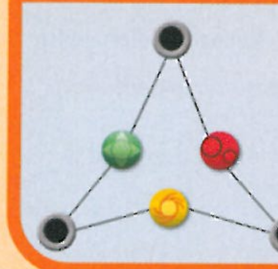
CORAZÓN DE FUEGO

- Nodos: 3
- Equipa con: AntiFuego, Usar Fuego
- Amarillo: Golpe de Fuego
- Verde + Rojo: Fuego +
- Verde + Rojo + Amarillo: Fuego++

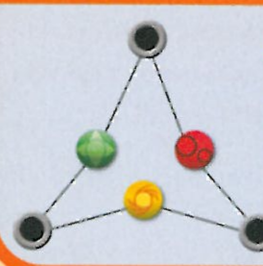
LOSAS DE ESFERA



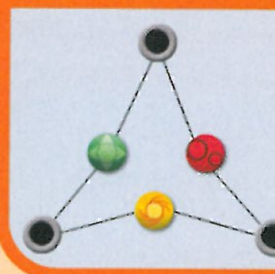
REINA DE HIELO
- Nodos: 3
- Equipa con: AntiHielo, Usar Hielo
- Amarillo: Golpe de Hielo
- Verde + Rojo: Hielo +
- Verde + Rojo + Amarillo: Hielo++



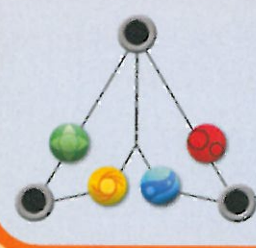
ENGENDRO DEL TRUENO
- Nodos: 3
- Equipa con: Antielectro, Usar Electro
- Amarillo: Golpe de Trueno
- Verde + Rojo: Electro +
- Verde + Rojo + Amarillo: Electro ++



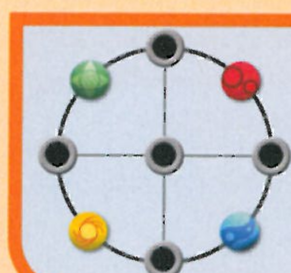
AMENAZA DEL ABISMO
- Nodos: 3
- Equipa con: AntiAgua, Usar Agua
- Amarillo: Golpe de Agua
- Verde + Rojo: Agua +
- Verde + Rojo + Amarillo: Agua++



DOWNTRODDER
- Nodos: 3
- Equipa con: AntiGravedad
- Verde: Golpe Gravedad
- Rojo: Demi
- Verde + Rojo + Amarillo: Doble Vitalidad



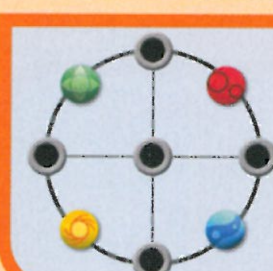
BESTIA SAGRADA:
- Nodos: 4
- Equipa con: AntiSacro
- Verde: Golpe Sacro
- Verde + Rojo + Amarillo + Azul: Sacro



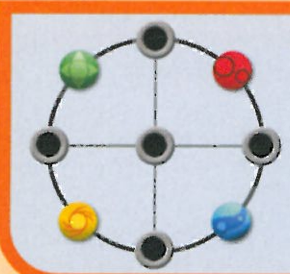
TETRA MASTER
- Nodos: 5
- Equipa con: Tetragolpe
- Verde: AntiFuego
- Rojo: AntiHielo
- Amarillo: Antielectro
- Azul: AntiAgua



MORFEO INQUIETO
- Nodos: 5
- Equipa con: Usar Morfeo y Bio
- Verde: AntiMorfeo
- Verde + Rojo: Golpe de Morfeo
- Amarillo: AntiVeneno
- Amarillo + Azul: Golpe de Veneno



NOCHE DURADERA
- Nodos: 5
- Equipa con: Usar Mutis y Niebla
- Verde: AntiMutis
- Verde + Rojo: Golpe de Morfeo
- Amarillo: AntiNiebla
- Amarillo + Azul: Golpe de Niebla



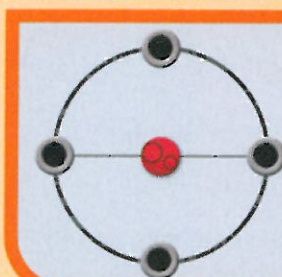
ESPIRAL MORTAL
- Nodos: 5
- Equipa con: AntiPicor
- Verde: AntiMaldición
- Rojo: AntiPiedra
- Amarillo: Golpe de Piedra
- Azul: Usar Romper



GIGANTE FURIOSO
- Nodos: 5
- Equipa con: Usar Confusión
- Verde: AntiConfusión
- Verde + Rojo: Golpe de Confusión
- Amarillo: AntiBerserk
- Amarillo + Azul: Golpe de Berserk



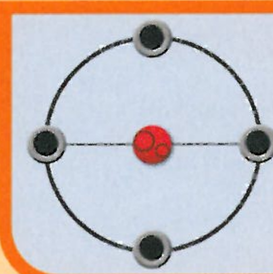
AMARGA DESPEDIDA
- Nodos: 5
- Equipa con: Usar Condena y Muerte
- Verde: AntiMuerte
- Verde + Rojo: Golpe de Muerte
- Amarillo: AntiCondena
- Amarillo + Azul: Golpe de Condena



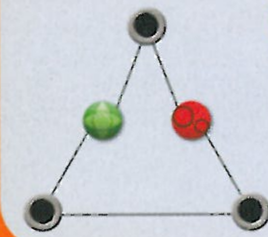
GUARDIÁN DE SELENE
- Nodos: 4
- Equipa con: Escudo SOS, usar Escudo
- Rojo: Auto-escudo



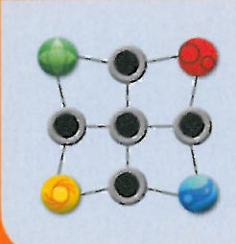
GUARDIÁN DE HELIOS
- Nodos: 4
- Equipa con: Coraza SOS, usar Coraza
- Rojo: Auto-coraza



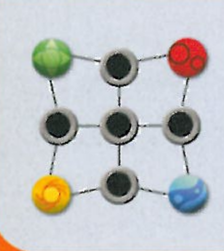
ESPEJO BRILLANTE
- Nodos: 4
- Equipa con: Magia AntiCoraza, usar Espejo
- Rojo: Auto-espejo



CODICIOSO
- Nodos: 3
- Equipa con: Nada
- Verde: Usar Drenaje
- Rojo: usar Aspir



DESASTRE FLORECIENTE
- Nodos: 5
- Equipa con: Nada
- Verde: Golpe Morfeo
- Rojo: Golpe Mutis
- Amarillo: Golpe Niebla
- Azul: Golpe Veneno
- Rojo+Verde+Am+Azul:Golpe Piedra



PLAGA
- Nodos: 5
- Equipa con: Nada
- Verde: Antimutis, AntiVeneno
- Rojo: AntiNiebla
- Amarillo: AntiConfusión, AntiBerserk
- Azul: AntiPicor, AntiMaldición



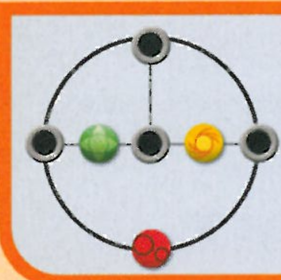
VIENTO CURATIVO
- Nodos: 3
- Equipa con: Usar Cura
- Rojo: Usar Cura+
- Rojo + Azul: Cura++



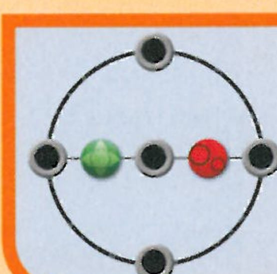
CORAZÓN RENACIDO
- Nodos: 3
- Equipa con: Usar Lázaro y Cura
- Rojo: Usar Cura+
- Rojo + Azul: Cura++



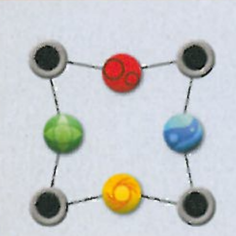
LUZ CURATIVA
- Nodos: 4
- Equipa con: Cura
- Rojo: Usar Lázaro
- Amarillo: Usar Cura++
- Rojo + Verde y Amarillo: Cura++



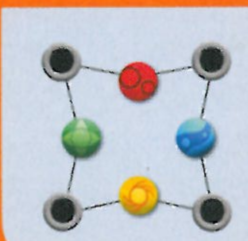
ALMA INMORTAL
- Nodos: 4
- Equipa con: Usar Lázaro y Cura
- Rojo: Usar Cura+
- Amarillo: Usar Cura++
- Rojo + Verde y Amarillo: Cura+++



PORTADOR DE DESEOS
- Nodos: 5
- Equipa con: Paseo Vit., usar Revitalia
- Rojo: Usar Cura+
- Amarillo: Auto-Revitalia

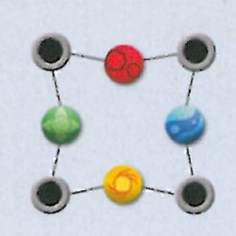


LA FUERZA DE UNO
- Nodos: 4
- Equipa con: Fuerza +10
- Rojo: Fuerza +15
- Verde: Fuerza +15
- Azul: Fuerza +15
- Amarillo: Fuerza +15



CALDERA BULLICIOSA
- Nodos: 4
- Equipa con: Magia +10
- Rojo: Magia +15
- Verde: Magia +15
- Azul: Magia +15
- Amarillo: Magia +15

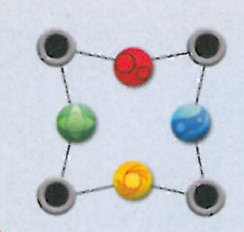
LOSAS DE ESFERA



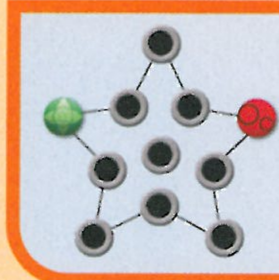
TALLADO EN PIEDRA
- Nodos: 4
- Equipa con: Defensa +10
- Rojo: Defensa +15
- Verde: Defensa +15
- Azul: Defensa +15
- Amarillo: Defensa +15



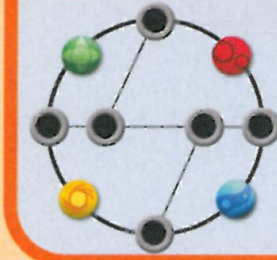
PLACA ENIGMA
- Nodos: 4
- Equipa con:Defensa Mágica +10
- Rojo: Def. Mágica+15
- Verde: Def Mágica +15
- Azul: Def. Mágica +15
- Amarillo: Def. Mágica +15



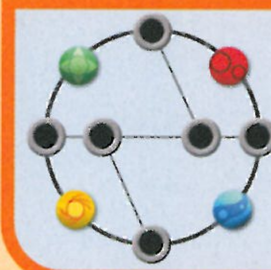
VIENTO AULLADOR
- Nodos: 4
- Equipa con: Agilidad +5
- Rojo: Agilidad +5
- Verde: Agilidad +5
- Azul: Agilidad +5
- Amarillo: Agilidad +5



RAYO DE ESPERANZA
- Nodos: 6
- Equipa con: Suerte +30
- Rojo: Suerte +30
- Verde: Suerte +30
- Azul: Suerte +30
- Amarillo: Suerte +30



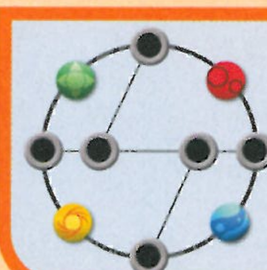
ORGULLO DE ESPADA
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de esgrima
- Rojo: Fuerza +15
- Verde: Fuerza +15
- Azul: Fuerza +15
- Amarillo: Fuerza +15
- Rojo + Verde + Azul + Am: Esgrima



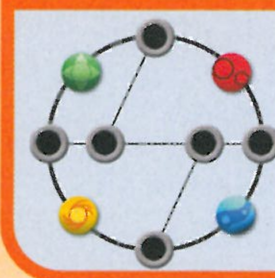
HONOR DE SAMURAI
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de Bushido
- Rojo: Fuerza +15
- Verde: Fuerza +15
- Azul: Fuerza +15
- Amarillo: Fuerza +15
- Rojo + Verde + Azul + Am: Bushido



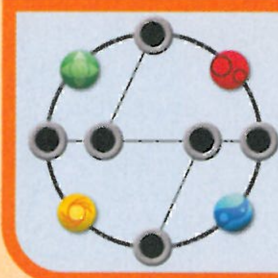
SANGRE DE LA BESTIA
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de Berserk
- Rojo: Fuerza +15
- Verde: Fuerza +15
- Azul: Fuerza +15
- Amarillo: Fuerza +15
- Rojo + Verde + Azul + Am: Berserk



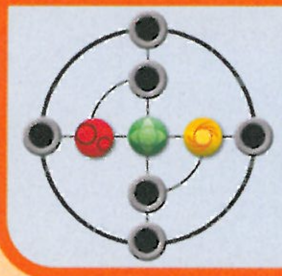
TORBELLINO DEL CAOS
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de Arcana
- Rojo: Magia +15
- Verde: Magia +15
- Azul: Magia +15
- Amarillo: Magia +15
- Rojo + Verde + Azul + Am: Arcana



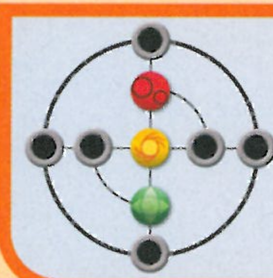
SEÑAL BLANCA
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de Magia Blanca
- Rojo: Magia +15
- Verde: Magia +15
- Azul: Magia +15
- Amarillo: Magia +15
- Rojo + Ve + Az + Am: Magia Blanca



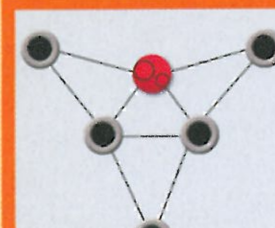
TABARDO NEGRO
- Nodos: 6
- Equipa con: Usar habilidades de Magia Negra
- Rojo: Magia +15
- Verde: Magia +15
- Azul: Magia +15
- Amarillo: Magia +15
- R + V + Az + Am: Magia Negra



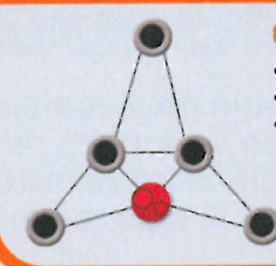
GOLPE MERCURIO
- Nodos: 6
- Equipa con: Nada
- Rojo: Esgrima
- Verde: Bushido
- Amarillo: Berserk



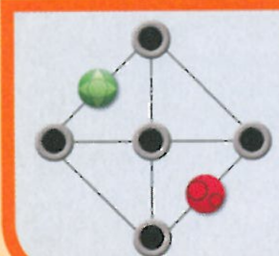
TRUCOS DEL OFICIO
- Nodos: 6
- Equipa con: Nada
- Rojo: Magia Negra
- Amarillo: Magia Blanca
- Verde: Arcana



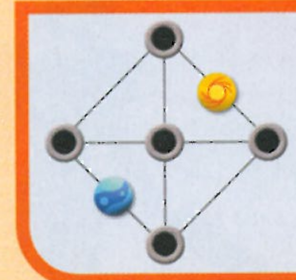
CUERNO DE LA ABUNDANCIA
- Nodos: 5
- Equipa con: Usar Birlar Giles
- Rojo: Millonario



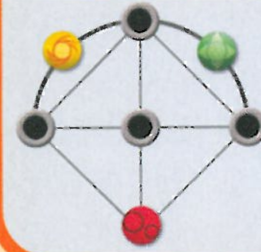
CAZA DEL TESORO
- Nodos: 5
- Equipa con: usar Atracar
- Rojo: Objeto x2



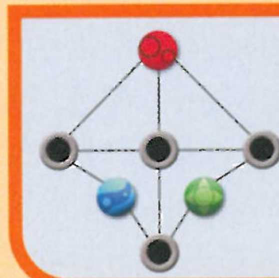
MAL GENIO
- Nodos: 5
- Equipa con: Nada
- Verde: Vit. X2
- Rojo: PM x2



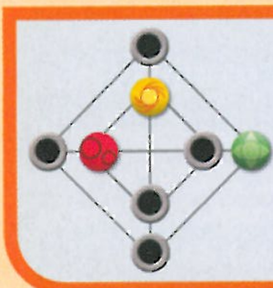
ALIANZA PROVECHOSA
- Nodos: 5
- Equipa con: Nada
- Verde: PH X2
- Rojo: Exp. x2



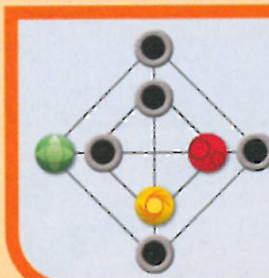
SALVACIÓN PROMETIDA
- Nodos: 4
- Equipa con: Usar Magia Blanca
- Amarillo + Verde + Rojo: Auto Lázaro



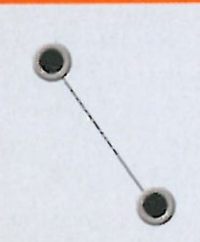
CONFLAGRACIÓN
- Nodos: 4
- Equipa con: Usar Magia Negra
- Rojo + Azul + Verde: Usar Fulgor



LUZ SUPREMA
- Nodos: 4
- Equipa con: Usar Magia Blanca
- Verde: Usar Auto Lázaro
- Verde + Rojo + Amarillo: Usar Sacro



MEGIDDO
- Nodos: 4
- Equipa con: Usar fulgor
- Verde + Rojo + Amarillo: Usar Ultima



SENDERO INFALIBLE
- Nodos: 2
- Equipa con: Nada



FUENTE DE PODER
- Nodos: 4
- Equipa con: 1/2 PM
- Rojo: Magia + 15
- Amarillo: Magia +15
- Azul: Magia + 15
- Rojo + Amarillo + Azul: 1 PM



PODER SUPERIOR
- Nodos: 5
- Equipa con: Romper límite Vit.
- Verde + Rojo + Amarillo + Azul: Romper límite de Daño



EL FIN
- Nodos: 5
- Equipa con: Romper límite Vit.
- Verde + Rojo: Romper límite de Daño
- Verde + Rojo + Amarillo + Azul: Usar Final

Cambia de look

Las Yuripa tienen un vestuario muy completo. ¡Todo su guardarropa lo componen uniformes de trabajo y combate! Ahora os detallamos las habilidades de cada esfera. ¿Creéis poder conseguirlas todas?

ÓRDENES BÁSICAS: el menú completo de opciones esenciales que otorga la esfera en uso.
CÓMO CONSEGUIRLA: dónde se encuentra esta esfera (explicado con detalle en la sección "Paso a Paso").
DESCRIPCIÓN: explicación sobre las habilidades que otorga la esfera de la que se está hablando.
NOMBRE: nombre del ataque o acción que realizamos.
EFECTO: en qué consiste dicho hechizo o acción.
PH: Puntos de Habilidad. Se ganan al usar esa habilidad.
PM: Puntos de Magia que consume dicha habilidad.
HABILIDAD REQUERIDA: Indica la habilidad que se ha de aprender antes de obtener la que se describe.

C. OSCURO

DESCRIPCIÓN: En el corazón del guerrero hay siempre espíritu de sacrificio. Con los poderes del Más Allá, podréis usar Vitalidad para aumentar el daño en los golpes, o dar vuestra vida para realizar un devastador ataque final.

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- OSCURIDAD
- ARCANA
- CARONTE
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Cap.2, antes del combate final.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
OSCURIDAD	SACRIFICA PUNTOS DE VIT. PARA DAÑAR A LOS ENEMIGOS	0	0	NINGUNA
DRENAJE	ABSORBE VIT. DEL ENEMIGO	20	8	NINGUNA
DEMI	REDUCE LA VIT. DE LOS ENEMIGOS UN 25%	20	10	NINGUNA
CONFUSIÓN	CONFUNDE A UN ENEMIGO	30	12	DEMI
ROMPER	PETRIFICA A UN ENEMIGO	40	20	CONFUSIÓN
BIO	ENVENENA A UN ENEMIGO	30	16	NINGUNA
CONDENA	CONDENA A UN UN ENEMIGO A MUERTE CUANDO EL CONTADOR LLEGA A 0.	20	18	BIO
MUERTE	MUERTE INSTANTÁNEA.	50	24	CONDENA
CIELO NEGRO	DAÑO ALEATORIO	100	80	MUERTE
CARONTE	EL PERSONAJE SE SACRIFICA PARA MATAR AL ENEMIGO	20	0	NINGUNA
ANTIVENENO	INMUNIZA ANTE VENENO	30	0	NINGUNA
ANTIPIEDRA	INMUNIZA ANTE PIEDRA	30	0	ANTIVENENO
ANTICONFUSIÓN	INMUNIZA ANTE CONFUSIÓN	30	0	ANTIPIEDRA
ANTICONDENA	INMUNIZA ANTE CONDENA	30	0	NINGUNA
ANTIMUERTE	INMUNIZA ANTE MUERTE	40	0	ANTICONDENA

PISTOLERA



DESCRIPCIÓN: Las habilidades de esta esfera son geniales contra monstruos alados, sobre todo gracias a la opción Gatillo Fácil: al pulsar sin cesar R1, permite "freír" al enemigo. Al ganar en Fuerza, la Pistolera del grupo puede ser imbatible.

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- GATILLO FÁCIL
- TIRO
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Las chicas cuentan con esta esfera desde el principio.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
GATILLO FÁCIL	UNA SERIE DE MUCHOS IMPACTOS CONSECUTIVOS	0	0	NINGUNA
POTSHOT	DAÑA A UN ENEMIGO	20	8	NINGUNA
TIRO FÁCIL	DAÑA AL ENEMIGO AL MARGEN DE SU DEFENSA	30	8	POTSHOT
MUNICIÓN MÁGICA	GOLPEA AL ENEMIGO CON PM	30	8	NINGUNA
BLANCO PM	REDUCE LOS PM DEL ENEMIGO	30	8	MUNICIÓN MÁGICA
CUARTO DE LIBRA	REDUCE LOS PM UNA CUARTA PARTE	40	8	BLANCO PM
AL NIVEL	DAÑA AL ENEMIGO SEGÚN LA EXP. DEL PERSONAJE	40	12	BLANCO PM
RÁFAGA	DAÑA A UN ENEMIGO DE FORMA CRÍTICA	60	12	NINGUNA
VUELTA AL MANTEL	DAÑO PROPORCIONAL A LA DEF. DEL ENEMIGO	60	8	POTSHOT
DISPARO DE DISPERSIÓN	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	80	8	RÁFAGA
RÁFAGA DE DISPERSIÓN	GRAN DAÑO A TODOS LOS ENEMIGOS	120	36	DISPARO DE DISPERSIÓN
ANTINIEBLA	INMUNIZA CONTRA NIEBLA	30	0	NINGUNA
ANTIMORFEO	INMUNIZA CONTRA MORFEO	30	0	ANTINIEBLA
GATILLO FÁCIL NV. 2	AUMENTA EL TIEMPO DE USO PARA GATILLO FÁCIL	80	0	NINGUNA
GATILLO FÁCIL NV. 3	AUMENTA AÚN MÁS EL TIEMPO DE USO PARA GATILLO FÁCIL	150	0	GATILLO FÁCIL NV. 2



LADRONA

DESCRIPCIÓN: No debéis desdeñar las habilidades de esta esfera, aun cuando sólo limitéis su uso a un personaje. La Ladrona puede conseguir objetos especiales, proporcionaros el primer turno de ataque, permitir la huida en grupo y, cómo no, "tomar prestadas" grandes cantidades de dinero.

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- ROBAR
- FLIMFLAM
- HUIR
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Las chicas (Rikku en concreto) cuentan con esta útil esfera desde el principio.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
ROBAR	ROBA UN OBJETO A UN ENEMIGO	0	0	NINGUNA
ROBAGILES	ROBA DINERO A UN ENEMIGO	30	2	NINGUNA
ROBATIEMPO	DETIENE A UN ENEMIGO	100	16	NINGUNA
ROBAVIDA	ROBA VIT. A UN ENEMIGO	60	10	ROBAGILES
ROBAMAGIA	ROBA PM A UN ENEMIGO	60	0	ROBAVIDA
MANOS LARGAS	SIEMPRE ROBA OBJETOS A UN ENEMIGO	120	20	ROBAMAGIA
LADRONA MAESTRA	ROBA OBJETOS ESPECIALES AL ENEMIGO	140	20	MANOS LARGAS
ROBA-ALMA	PROVOCA "BERSERK" AL ENEMIGO	160	12	ROBAVIDA
VOLUNTAD DE LADRÓN	EL OBJETIVO HUYE DEL COMBATE	160	18	ROBA ALMA
FUGA	EL GRUPO ESCAPA DEL COMBATE	10	0	NINGUNA
CAZAOBJETOS	LOS OBJETOS SON MÁS PECULIARES DE LO NORMAL	60	0	NINGUNA
PRIMER ATAQUE	PERMITE SER EL PRIMERO EN ATACAR	40	0	NINGUNA
INICIATIVA	AUMENTA LAS POSIBILIDADES DE SER EL PRIMERO EN ATACAR	60	0	NINGUNA
ANTIDEMORA	INMUNIZA FRENTE A DEMORA	20	0	NINGUNA
ANTI-DETENER	INMUNIZA FRENTE A DETENER	40	0	ANTIDEMORA

GUERRERA



DESCRIPCIÓN: Aunque la esgrima sea la especialidad de Paine, conviene que todas las heroínas se entrenen en esta disciplina. La Guerrera siempre causará gran daño a bajo coste (en términos de Puntos Mágicos), además de debilitar al rival o incluso frenarlo para ataques mayores. ¡Y encima aprende nuevas habilidades con gran rapidez!

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- ESGRIMA
- ASALTO
- CENTINELA
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Las chicas (en este caso Paine) cuentan con esta esfera desde el principio.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
CENTINELA	REDUCE EL DAÑO RECIBIDO HASTA EL SIGUIENTE TURNO	20	0	NINGUNA
LENGUA DE FUEGO	ATAQUE CON ELEMENTO FUEGO	20	4	NINGUNA
MARCA DE HIELO	ATAQUE CON ELEMENTO HIELO	20	4	NINGUNA
ESPADA DE TRUENO	ATAQUE CON ELEMENTO ELECTRO	20	4	NINGUNA
ACERO FUNDIDO	ATAQUE CON ELEMENTO AGUA	20	4	NINGUNA
ESPADA DEMI	ATAQUE CON ELEMENTO GRAVEDAD	60	6	LENGUA DE FUEGO, MARCA DE HIELO, ESPADA DE TRUENO, ACERO FUNDIDO
EXCALIBUR	ATAQUE CON ELEMENTO SACRO	120	24	ESPADA DEMI
ROMPEBRAZO	REDUCE LA FUERZA DEL ENEMIGO	30	4	NINGUNA
ROMPECORAZA	REDUCE LA DEFENSA DEL ENEMIGO	30	4	NINGUNA
ROMPEMAGIA	REDUCE LOS PM DEL ENEMIGO	30	4	NINGUNA
ROMPEESPÍRITU	REDUCE LA DEFENSA MÁGICA DEL ENEMIGO	30	4	ROMPEMAGIA
ATAQUE DEMORA	RETRASA AL ENEMIGO	100	10	ROMPECORAZA
SÚPER DEMORA	RETRASA MUCHO MÁS AL ENEMIGO	120	16	ATAQUE DEMORA
ASALTO	PROVOCA LOS ESTADOS BERSERK, ESCUDO Y CORAZA A TODO EL GRUPO	100	0	CENTINELA
SOS	ESCUDO AUTOMÁTICO CON VIT. BAJA	20	0	CENTINELA

VESTISFERAS

CANTANTE

DESCRIPCIÓN: Disponeos a distraer al enemigo con bailes y canciones, para que otros personajes puedan "darle duro".

NOTA: las habilidades "Mambo PM" y "Mascarada Mágica" requieren los objetos "Danzas Mágicas" I y II. El primero lo podéis conseguir tras derrotar a los jefes finales de la Cueva de la Aflicción. El Volumen II sólo será vuestro tras acabar con el Experimento del Templo de Djose (con sus parámetros en nivel 5), en el Capítulo 5.

ÓRDENES BÁSICAS:
- BAILAR
- CANTAR
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Tras derrotar a LeBlanc en el Capítulo 1, justo al comienzo de la aventura.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
DANZA DE LA OSCURIDAD	CIEGA A TODOS LOS ENEMIGOS MIENTRAS BAILA	0	0	NINGUNA
SAMBA DE SILENCIO	SILENCIA A TODOS LOS ENEMIGOS MIENTRAS BAILA	20	0	NINGUNA
MAMBO PM	GASTO 0 DE PM MIENTRAS BAILA	20	0	OBJETO ESPECIAL "DANZAS MÁGICAS," VOLUMEN 1
MASCARADA MÁGICA	LOS ATAQUES MÁGICOS NO CAUSAN DAÑO	20	0	OBJETO ESPECIAL "DANZAS MÁGICAS," VOLUMEN 2
BAILE DEL SUEÑO	TODOS LOS ENEMIGOS CAEN DORMIDOS	80	0	NINGUNA
CAN-CÁN DE CARNAVAL	LA VIT. DEL GRUPO SE DOBLA DURANTE EL BAILE	80	0	BAILE DEL SUEÑO
DANZA DEMORA	DEMORA A LOS ENEMIGOS	60	0	NINGUNA
BRAKEDANCE	DETIENE A LOS ENEMIGOS	120	0	DANZA DEMORA
BAILAR EL JAZZ	TODO EL GRUPO BAJO PRISA DURANTE EL BAILE	120	0	DANZA DEMORA
DIRTY DANCING	LOS ATAQUES CAUSAN GRAN DAÑO DURANTE EL BAILE	160	0	CAN-CÁN DE CARNAVAL
GRITO DE GUERRA	AUMENTA LA FUERZA DEL GRUPO	10	4	NINGUNA
CANTUS FIRMUS	AUMENTA LA DEF. DEL GRUPO	10	4	GRITO DE GUERRA
MELODÍA ESOTÉRICA	AUMENTA LA CAPACIDAD MÁGICA DEL GRUPO	10	4	NINGUNA
DESENCANTO	AUMENTA LA DEF. MÁGICA DEL GRUPO	10	4	MELODÍA ESOTÉRICA
NOTA PERFECTA	AUMENTA LA PUNTERÍA DEL GRUPO	10	4	NINGUNA
CANCIÓN DEL MATADOR	AUMENTA LA CAPACIDAD DE ESQUIVAR	10	4	NOTA PERFECTA

HECHICERA

DESCRIPCIÓN: La magia negra es valor seguro. El poder de los hechizos de ataque puede aumentar hasta cotas increíbles, eso sin tener en cuenta que permite dañar a todos los enemigos de un golpe. La contraprestación la traen la baja defensa de las magas, y el tiempo que tardan en realizar sus conjuros. Así que recordad: con una hechicera por combate es más que suficiente.

ÓRDENES BÁSICAS:
- MAGIA NEGRA
- CONCENTRACIÓN
- DRENAJE PM
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Hay que derrotar a Boris, jefe final del Monte Gagazet (Capítulo 1).



HABILIDADES



NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
FUEGO	HECHIZO DE FUEGO CONTRA LOS ENEMIGOS	0	4	NINGUNA
HIELO	HECHIZO DE HIELO CONTRA LOS ENEMIGOS	0	4	NINGUNA
ELECTRO	HECHIZO DE ELECTRO CONTRA LOS ENEMIGO	0	4	NINGUNA
AGUA	HECHIZO DE AGUA SOBRE LOS ENEMIGOS	0	4	NINGUNA
FUEGO+	VERSIÓN MÁS PODEROSA DE FUEGO	40	12	NINGUNA
HIELO+	VERSIÓN MÁS PODEROSA DE HIELO	40	12	NINGUNA
ELECTRO+	VERSIÓN MÁS PODEROSA DE ELECTRO	40	12	NINGUNA
AGUA+	VERSIÓN MÁS PODEROSA DE AGUA	40	12	NINGUNA
FUEGO++	LA VERSIÓN MÁS PODEROSA DE FUEGO	100	24	FUEGO+
HIELO++	LA VERSIÓN MÁS PODEROSA DE HIELO	100	24	HIELO+
ELECTRO++	LA VERSIÓN MÁS PODEROSA DE ELECTRO	100	24	ELECTRO+
AGUA++	LA VERSIÓN MÁS PODEROSA DE AGUA	100	24	AGUA+
CONCENTRACIÓN	AUMENTA LA CAPACIDAD MÁGICA	10	0	NINGUNA
DRENAJE PM	ABSORBE PM DEL ENEMIGO	10	0	CONCENTRACIÓN
MAGIA NEGRA NV 2	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 30%	40	0	DRENAJE PM
MAGIA NEGRA NV 3	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE UN 50%	60	0	MAGIA NEGRA NV 2



MAGA BLANCA

DESCRIPCIÓN: El contrapunto a la Maga Negra, y tan indispensable como ella. Las habilidades curativas (y sobre todo de resurrección) de la Maga Blanca deben estar siempre presentes en los combates más duros contra jefes finales. Con el tiempo, y a medida que acumule Experiencia, la Maga Blanca puede aprender hechizos que harán al grupo casi invencible: Lázaro +, Cura +++ o Magia Blanca de Nivel 3 serán el complemento perfecto a una fuerte ofensiva.

ÓRDENES BÁSICAS:
- REZAR
- VIGOR
- MAGIA BLANCA
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Se obtiene tras vencer al Dragón Guardián de Isla Besaid (Capítulo 1).

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
REZAR	DEVUELVE UNA PEQUEÑA FRACCIÓN DE VIT. AL GRUPO	0	0	NINGUNA
VIGOR	DEVUELVE UNA PEQUEÑA FRACCIÓN DE VIT. AL PERSONAJE	20	0	NINGUNA
CURA	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE	20	4	NINGUNA
CURA+	DEVUELVE VIT. AL GRUPO	40	10	NINGUNA
CURA++	DEVUELVE GRAN CANTIDAD DE VIT. AL GRUPO O A UN PERSONAJE	80	20	CURA+
REVITALIA	DEVUELVE UNA CANTIDAD PROGRESIVA DE VIT. A UN PERSONAJE	80	40	CURA+
ESNA	CURA ESTADOS ALTERADOS DE UN PERSONAJE	20	10	NINGUNA
ANTIMAGIA	CURA ESTADOS MÁGICOS ALTERADOS DE UN PERSONAJE	30	12	ESNA
LÁZARO	RESUCITA A UN PERSONAJE	30	18	NINGUNA
LÁZARO+	RESUCITA A UN PERSONAJE CON TODA SU VIT.	160	60	LÁZARO
ESCUDO	REDUCE EL DAÑO POR ATAQUE MÁGICO	30	10	NINGUNA
CORAZA	REDUCE EL DAÑO POR ATAQUE FÍSICO	30	12	ESCUDO
ESPEJO	LOS HECHIZOS LANZADOS POR EL ENEMIGO SON REFLEJADOS CONTRA ÉL	30	14	CORAZA
CURA+++	RECUPERA TODA LA VIT. DE UN PERSONAJE Y ANULA ESTADOS ALTERADOS	80	99	REVITALIA
MAGIA BLANCA NV 2	REDUCE EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN UN 30%	40	0	VIGOR
MAGIA BLANCA NV 3	REDUCE EL TIEMPO DE CONCENTRACIÓN UN 50%	60	0	MAGIA BLANCA NV 2

ALQUIMISTA

DESCRIPCIÓN: Los alquimistas tienen fama de crear objetos insólitos mezclando elementos dispares, exactamente lo que podéis hacer con esta esfera. Uniendo dos objetos de cualquier tipo, crearéis uno de potencia superior, ya sea defensivo (una Poción ++, mezclando una Poción normal y una Poción+) o de ataque. ¡Podéis incluso guardar vuestras creaciones con la opción Esconder! El mejor modo para dar salida a todos esos objetos acumulados en vuestro inventario.

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- ALQUIMIA
- ESCONDER
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Si se liquida a todos los monstruos de la Arena, en la Llanura de la Calma, Clasko entregará a las chicas esta esfera.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
MEZCLAR	MEZCLA DOS OBJETOS CON RESULTADOS VARIADOS	0	0	NINGUNA
POCIÓN	UTILIZA UNA POCIÓN NO EXTRAÍDA DEL INVENTARIO	10	0	NINGUNA
POCIÓN++	UTILIZA UNA POCIÓN+ NO EXTRAÍDA DEL INVENTARIO	40	0	POCIÓN
MEGAPOCIÓN	UTILIZA UNA MEGAPOCIÓN EXTRAÍDA DEL INVENTARIO	120	0	POCIÓN +
POCIÓN X	UTILIZA UNA POCIÓN X NO EXTRAÍDA DEL INVENTARIO	120	0	POCIÓN +
REMEDIO	UTILIZA UN REMEDIO NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	20	0	NINGUNA
TÓNICO	UTILIZA UN TÓNICO NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	20	0	REMEDIO
FÉNIX	UTILIZA UN FÉNIX NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	30	0	NINGUNA
MEGAFÉNIX	UTILIZA UN MEGAFÉNIX NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	200	0	FÉNIX
ÉTER	UTILIZA UN ÉTER NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	400	0	TÓNICO
MEGAÉTER	UTILIZA UN MEGAÉTER NO EXTRAÍDO DEL INVENTARIO	999	0	ÉTER
OBJETOS NV 2	REDUCE EL TIEMPO NECESARIO EN UN 80%	30	0	NINGUNA
QUÍMICA	EFECTO DOBLE EN OBJETOS DE RECUPERACIÓN	40	0	NINGUNA
ELEMENTALISTA	EFECTO DOBLE EN OBJETOS ELEMENTALES	80	0	NINGUNA
FÍSICA	EFECTO DOBLE EN OBJETOS NO ELEMENTALES	100	0	QUÍMICA Y ELEMENTALISTA

MAGA AZUL

DESCRIPCIÓN: Hallar el punto débil del enemigo es la especialidad de la Maga Azul, gracias a su habilidad para "escanear". También puede absorber los ataques enemigos recibidos y usarlos en su contra. Pero donde más destaca esta clase de guerrera es a la hora de desarrollar ataques específicos para cada clase de monstruo, gracias a la técnica Bala Azul. Esta técnica os permite deshaceros de un tipo de enemigo especifico (como es Reptil, Acorazado, Flan o Robot) con tan sólo un brutal disparo.



ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- BALA AZUL
- CAZAMONSTRUOS
- OJO PENETRANTE
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Esta esfera se puede conseguir tras ayudar a Toblí a proteger su caravana, en el Río de la Luna (Capítulo 1).

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
BALA AZUL	BALAS ESPECIALES CARGADAS CON ATAQUES ENEMIGOS	0	0	NINGUNA
OJO PENETRANTE	AVERIGUA DATOS DEL ENEMIGO	20	0	NINGUNA
ROMPE CORAZAS	DAÑO CUÁDRUPLE A ENEMIGOS CON CORAZA	20	3	NINGUNA
ANTIAÉREO	DAÑO CUÁDRUPLE A AVES Y AVISPAS	20	3	NINGUNA
BALA DE PLATA	DAÑO CUÁDRUPLE A LOBOS	20	3	NINGUNA
COMEFLANES	DAÑO CUÁDRUPLE A FLANES	20	3	NINGUNA
ARTILLERÍA ELEMENTAL	DAÑO CUÁDRUPLE A MONSTRUOS ELEMENTALES	20	3	COMEFLANES
MATASAURIOS	DAÑO CUÁDRUPLE A REPTILES	20	3	NINGUNA
CAZADRAGONES	DAÑO CUÁDRUPLE A DRAGONES	20	3	MATASAURIOS
DESMANTELAR	DAÑO CUÁDRUPLE A MÁQUINAS	20	3	NINGUNA
DESTRUYEROBOTS	DAÑO CUÁDRUPLE A ROBOTS	20	3	DESMANTELAR
BOZAL DEMONÍACO	DAÑO CUÁDRUPLE A CÍCLOPES Y DIABLOS	20	3	ANTIAÉREO
CAZAMONSTRUOS NV 2	REDUCE EL TIEMPO PARA CAZAR MONSTRUOS EN UN 40%	30	0	NINGUNA
OJO PENETRANTE NV 2	PERMITE ROTAR ENTRE LOS ENEMIGOS QUE SE ANALIZAN	20	0	NINGUNA
OJO PENETRANTE NV 3	PERMITE ANALIZAR A OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO	100	0	OJO PENETRANTE NV 2

HABILIDADES "BALA AZUL"

NOMBRE	EFECTO	PM	MONSTRUOS QUE LA USAN
ALIENTO DE FUEGO	ATAQUE CON ELEMENTO FUEGO	28	BALIVARHA
CAÑÓN DE SEMILLAS	ATAQUE A UN ENEMIGO	28	LEUKOFYLLA, CEFALOTUS
ALIENTO DE PIEDRA	PETRIFICA AL ENEMIGO	32	TOMB, MONOLITH, DOLMEN, EPITAPH
ABSORBER	ABSORBE VIT. Y PM	3	PROTOQUIMERA, HAIZHE, BARALAI, FLAN AZABACHE, JAHI, CINDY, VEGNAGUN
VIENTO BLANCO	DEVUELVE VIT. Y CURA ESTADOS ALTERADOS DEL GRUPO	16	BULLY, COEURL, REINA COEURL, MYCOTOXIN, GOON
MAL ALIENTO	CAUSA ESTADOS ALTERADOS AL ENEMIGO	64	MALBORO, GRAN MALBORO
GRAN DEFENSA	CORAZA Y ESCUDO SOBRE TODO EL GRUPO	32	GARIK RONSO, HAIZHE
SUPERNOVA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	70	ARMA ÚLTIMA, PARAGON
LLANTO NOCTURNO	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	80	MEGA TONBERRY
TALADRO	DAÑA A UN ENEMIGO	32	BARALAI
MORTAR	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	99	GIPPAL
ANIQUILADOR	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	48	MÁQUINA EXPERIMENTAL
CATARATA CELESTIAL	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y REDUCE SU DEFENSA	22	KUKULCAN, GUCUMANTZ, CHAC
1000 ESPINAS	DAÑA A UN ENEMIGO CON ESPINAS DE CACTAURO	24	CACTAURO
CAÑÓN TORMENTA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	38	IRONSIDE
BLASTER	DAÑA A UN ENEMIGO.	30	COEURL, REINA COEURL



DAMA FORTUNA

DESCRIPCIÓN: Bajo su seductora apariencia, Lady Fortuna puede dar lugar a ataques devastadores, ¡tanto para los enemigos como para el grupo! Sus tiradas de dados permiten ataques dobles o cuádruples, mientras que la habilidad Tragaperras requiere alinear tres símbolos iguales... o sino las chicas pagarán las consecuencias. ¡El secreto está en tener reflejos! Pese a ser un arma de doble filo, confiad en las habilidades de Dama Fortuna.

ÓRDENES BÁSICAS:

- ATACAR
- APOSTAR
- TENTAR
- SOBORNO
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:

- Es necesario derrotar a Shinra en el Torneo de Rompesferas, en el Capítulo 3, o bien en el Capítulo 5.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
SOBORNO	ENTREGA DINERO A UN ENEMIGO PARA QUE ABANDONE EL COMBATE	40	0	NINGUNA
DOS DADOS	DAÑA A UN ENEMIGO CON UNA TIRADA DOBLE	20	4	NINGUNA
CUATRO DADOS	DAÑA A UN ENEMIGO CON UNA TIRADA CUÁDRUPLE	100	8	DOS DADOS
TRAGAPERRAS (ATAQUE)	ATAQUE FÍSICO	60	0	NINGUNA
TRAGAPERRAS (MAGIA)	ATAQUE MÁGICO	70	0	TRAGAPERRAS (ATAQUE)
TRAGAPERRAS (OBJETO)	ACTIVA EL USO DE OBJETOS	80	0	TRAGAPERRAS (MAGIA)
TRAGAPERRAS (AL AZAR)	ATAQUES ALEATORIOS	120	0	TRAGAPERRAS (OBJETO)
SUERTE	AUMENTA LA SUERTE DE UN PERSONAJE	30	8	NINGUNA
FELICIDAD	AUMENTA LA SUERTE DEL GRUPO	40	8	SUERTE
TENTACIÓN	PROVOCA CONFUSIÓN A LOS ENEMIGOS	60	0	NINGUNA
CRÍTICO	DAÑO CRÍTICO	160	0	FELICIDAD
DOBLE EXP	DOBLA LA CANTIDAD DE EXP. CONSEGUIDA	80	0	NINGUNA
MAGIA SOS	GASTO 0 DE PM CON VIT. BAJA	30	0	CUATRO DADOS
GILLONARIO	DOBLA LA CANTIDAD DE DINERO CONSEGUIDA	100	0	DOBLE EXP
OBJETOS DOBLES	DOBLA LA CANTIDAD DE OBJETOS CONSEGUIDOS	100	0	GILLONARIO

TRAGAPERRAS (ATAQUE) EFECTOS DE ATAQUE VARIADOS

COMBINACIÓN	NOMBRE	EFECTO
	SHIN-ZANTETSU	MUERTE INST. DE TODOS LOS ENEMIGOS
	EXCALIBUR	ATAQUE SACRO
	MUTILAR	REDUCE A LA MITAD LA VIT. DEL ENEMIGO
	SÚPER LENTO	RETRASA MUCHO EL TURNO ENEMIGO
	FUEGOS ARTIFICIALES	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	INTIMIDAR	EFECTO LENTO
	TÁBULA RASA	RECUPERA VIT. Y CURA ESTADOS ALTERADOS
	ROMPEBRAZO	REDUCE LA FUERZA DEL ENEMIGO
	MAGICIDIO	REDUCE LOS PM DEL ENEMIGO
	EYECCIÓN	BORRA DEL MAPA AL ENEMIGO
	ROMPECORAZA	REDUCE LA DEFENSA DEL ENEMIGO
	INÚTIL	REDUCE 3/4 LA VIT. DEL GRUPO

TRAGAPERRAS (OBJETO) EFECTOS DE CURA Y RECUPERACIÓN

COMBINACIÓN	NOMBRE	EFECTO
	MEGAELIXIR +	DEVUELVE TODA LA VIT. Y PM
	GRAN DEFENSA +	EFECTOS DEFENSIVOS MÚLTIPLES
	GEMA SUPREMA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	MEGAELIXIR	DEVUELVE TODA LA VIT. Y PM
	GEMA BENDITA	8 ATAQUES SACRO CONSECUTIVOS
	GRAN DEFENSA	EFECTOS DEFENSIVOS MÚLTIPLES
	MEGA- ÉTER	RECUPERA PM DEL GRUPO
	ÉTER	RECUPERA PM DE UN PERSONAJE
	BOMBA L	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	CORTINA LUNAR+	ESCUDO SOBRE EL GRUPO
	CORTINA DE LUZ+	CORAZA SOBRE EL GRUPO
	INÚTIL	REDUCE EN 3/4 LA VIT. DEL GRUPO

TRAGAPERRAS (MAGIA) EFECTOS MÁGICOS VARIADOS

COMBINACIÓN	NOMBRE	EFECTO
	ÚLTIMA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	CIELO NEGRO	10 ATAQUES CONSECUTIVOS
	FULGOR	DAÑA A UN ENEMIGO
	DEMI	REDUCE EN 1/5 LA VIT. DE TODOS LOS ENEMIGOS
	FUEGO++	FUEGO CONTRA LOS ENEMIGOS
	AUTOLÁZARO	EL PERSONAJE RESUCITA AUTOMÁTICAMENTE
	BIO	ENVENENA TODOS LOS ENEMIGOS
	ROMPER	PETRIFICA A TODOS LOS ENEMIGOS
	ELECTRO+	ELECTRO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
	ESUNA	CURA ESTADOS ALTERADOS
	CURA+	DEVUELVE VIT. AL ENEMIGO
	INÚTIL	REDUCE EN 3/4 LA VIT. DEL GRUPO

TRAGAPERRAS (ALEATORIO) EFECTOS VARIADOS E IMPREDECIBLES

COMBINACIÓN	NOMBRE	EFECTO
	¡FELICIDADES!	ELIMINA AL OPONENTE, LE ROBA...
	MEGAPOCIÓN	DEVUELVE VIT. AL GRUPO
	HIELO++	HIELO CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS
	LLANTO NOCT.	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	MATERIA OSCURA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	CUARTETO	REDUCE LOS ATRIBUTOS DEL ENEMIGO
	ROMPEESPÍRITU	REDUCE EN 2 PUNTOS LA DEF. MÁG. DEL ENEM.
	CURA	RECUPERA VIT. DE UN PERSONAJE
	GRANADA PRIMA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS
	POCIÓN+	RECUPERA VIT. DE UN PERSONAJE
	POCIÓN	RECUPERA VIT. DE UN PERSONAJE
	INÚTIL	REDUCE EN 3/4 LA VIT. DEL GRUPO

VESTISFERAS

ENTRENADORA

DESCRIPCIÓN: Cada chica tiene su propia mascota, y gracias a esta esfera se pueden valer de estos animales en combate. Kogoro, el perro de Yuna (en realidad es de su viejo amigo Yojimbo) puede infligir diversos estados alterados. Ghiki es el mono de Rikku, y como ella, es un ladronzuelo bastante habilidoso. Por su parte, Paine utiliza a su halcón Flurry para realizar ataques devastadores. Todas las mascotas aprenden nuevas habilidades con rapidez.

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- MASCOTA
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Kimarhi se la entrega al grupo en el Capítulo 3, si previamente se ha contestado correctamente a todas las preguntas de los Ronso.

HABILIDADES DE YUNA

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
KOGORO SAGRADO	ATAQUE SACRO	0	18	NINGUNA
KOGORO DESTELLO	ATAQUE CON FUEGO Y OCASIONALMENTE CON NIEBLA	40	4	NINGUNA
KOGORO HIELO	ATAQUE CON HIELO Y OCASIONALMENTE CON DETENER	40	4	NINGUNA
KOGORO SHOCK	ATAQUE CON ELECTRO Y OCASIONALMENTE CON BERSERK	40	4	NINGUNA
KOGORO DELUGE	ATAQUE CON AGUA Y OCASIONALMENTE CON SUEÑO	40	4	NINGUNA
GOLPE KOGORO	ACABA DE UN GOLPE CON EL ENEMIGO. NO SIEMPRE FUNCIONA	80	5	NINGUNA
MUERTE KOGORO	MATA AL ENEMIGO	80	6	KOGORO STRIKE
CURA KOGORO	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE	30	10	NINGUNA
REMEDIO KOGORO	CURA ESTADOS ALTERADOS EN UN PERSONAJE	40	10	CURA KOGORO
¡ATACA!	KOGORO Y SUS AMIGOS ASALTAN A UN ENEMIGO	100	24	MUERTE KOGORO
50% PM	REDUCE UN 50% EL GASTO DE PM	200	0	RONDA PM
RONDA VIT.	RECUPERA VIT. AL CAMINAR	20	0	NINGUNA
RONDA PM	RECUPERA PM AL CAMINAR	20	0	RONDA VIT.
KOGORO NV 2	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 30%	80	0	NINGUNA
KOGORO NV 3	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 50%	100	0	KOGORO NV 2

HABILIDADES DE RIKKU

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
RATERO GHIKI	DAÑA A UN ENEMIGO Y ROBA GILES	0	12	NINGUNA
GHIKI ESCARBA	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA NIEBLA	40	8	NINGUNA
BOZAL GHIKI	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA SILENCIO	80	8	NINGUNA
GHIKI ATRACADOR	DAÑA A UN ENEMIGO MIENTRAS ROBA OBJETOS	40	12	NINGUNA
GHIKI MOLESTO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA BERSERK	100	8	NINGUNA
GHIKI PELEÓN	DAÑA A UN ENEMIGO Y RETRASA SU TURNO	100	8	GHIKI MOLESTO
GHIKI MÉDICO	CURA TODOS LOS ESTADOS ALTERADOS	40	10	GHIKI ENÉRGICO
GHIKI ENÉRGICO	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE	30	10	NINGUNA
GHIKI ANIM	AUMENTA DEF. Y FUERZA DEL GRUPO	80	12	NINGUNA
MULTITUD	GHIKI Y SUS AMIGOS ATACAN JUNTOS A UN ENEMIGO	100	24	GHIKI PELEÓN
50% P	REDUCE UN 50% EL GASTO DE PM	200	0	RONDA PM
RONDA VIT	RECUPERA VIT. AL CAMINAR	20	0	NINGUNA
RONDA PM	RECUPERA PM AL CAMINAR	20	0	RONDA VIT.
GHIKI NV 2	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 30%	80	0	NINGUNA
GHIKI NV 3	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 50%	100	0	GHIKI NV 2

HABILIDADES DE PAINE

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
FLURRY MENSAJERO	MUERTE INSTANTÁNEA. NO SIEMPRE FUNCIONA.	0	8	NINGUNA
FLURRY VENENO	DAÑA AL ENEMIGO Y LO ENVENENA	40	4	NINGUNA
FLURRY PIEDRA	DAÑA AL ENEMIGO Y LO PETRIFICA	60	16	FLURRY VENENO
FLURRY MUERTE	MUERTE INSTANTÁNEA. NO SIEMPRE FUNCIONA.	60	12	FLURRY PIEDRA
FLURRY DEFENSA	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE Y ACTIVA CORAZA	60	10	FLURRY VELOCIDAD
FLURRY VELOCIDAD	DEVUELVE VIT.A A UN PERSONAJE Y ACTIVA PRISA	60	10	NINGUNA
FLURRY ESCUDO	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE Y ACTIVA ESCUDO	60	10	FLURRY VELOCIDAD
FLURRY VIT.	DEVUELVE VIT. AL GRUPO	30	10	NINGUNA
FLURRY RECUPERACIÓN	CURA ESTADOS ALTERADOS	40	10	NINGUNA
BANDADA	FLURRY Y SUS AMIGOS ATACAN JUNTOS A UN ENEMIGO	100	24	FLURRY MUERTE
50% PM	REDUCE UN 50% EL GASTO DE PM	200	0	RONDA PM
RONDA VIT.	RECUPERA VIT. AL CAMINAR	20	0	NINGUNA
RONDA PM	RECUPERA PM AL CAMINAR	20	0	RONDA VIT.
FLURRY NV 2	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 30%	80	0	NINGUNA
FLURRY NV 3	REDUCE EL TIEMPO DE ATAQUE EN UN 50%	100	0	GHIKI NV 2



BERSERKER

DESCRIPCIÓN: Hay momentos en los que conviene dejarse de estrategias y lanzarse al ataque puro y duro. Con esta esfera quedaréis satisfechos en el apartado de "dar cera". Tanto es así, que si usáis la opción Berserk sobre una de las chicas, empezará a atacar automáticamente y de forma indiscriminada durante todo el combate. ¡Duro con ellos!

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- BERSERK
- INSTINTO
- AULLIDO
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Tras acabar con 6 grupos de monstruos en la agencia de Macalania (Capítulo 3).

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
BERSERK	AUMENTA LA FUERZA A CAMBIO DE PERDER EL CONTROL DEL PERSONAJE DURANTE VARIOS TURNOS	0	0	NINGUNA
MUTILAR	REDUCE LA VIT. DEL ENEMIGO EN UN 50%	20	6	NINGUNA
LOCURA IMPACIENTE	ATAQUE INDISCRIMINADO QUE A VECES FALLA.	30	6	MUTILAR
ESTALLIDO	ANULA CORAZA, ESCUDO Y ESPEJO	30	6	NINGUNA
EYECCIÓN	DERROTA INSTANTÁNEA DE UN ENEMIGO, QUE NO SIEMPRE FUNCIONA.	40	8	LOCURA IMPACIENTE
TRASTORNO	DAÑA A UN ENEMIGO Y REDUCE SU CAPACIDAD DE PUNTERÍA Y EVASIÓN	40	8	ESTALLIDO
INTIMIDAR	DAÑA Y FRENA AL ENEMIGO	50	8	TRASTORNO
ENVENENAR	DAÑA Y ENVENENA AL ENEMIGO	30	10	NINGUNA
HERIR	CAUSA UN DAÑO IGUAL A LA VIT. DEL ENEMIGO	60	10	ENVENOM
AULLIDO	DOBLA LA VIT. DEL PERSONAJE	80	0	LOCURA IMPACIENTE
ANTIPICOR	INMUNIZA CONTRA PICOR	20	0	MUTILAR
CONTRAATAQUE	DEVUELVE EL ATAQUE	180	0	NINGUNA
CONTRAATAQUE MÁGICO	DEVUELVE EL ATAQUE TRAS UN ATAQUE MÁGICO	300	0	CONTRAATAQUE
ESQUIVAR Y ATACAR	ESQUIVA EL ATAQUE Y CONTRAATACA	400	0	CONTRAATAQUE MÁGICO
AUTO - REVITALIA	UTILIZA REVITALIA AUTOMÁTICAMENTE	80	0	HERIR

SAMURAI

DESCRIPCIÓN: Bajo esta apariencia oriental se esconde una máquina de lucha, capaz de los golpes más certeros y poderosos. Como Samurai, una de las chicas podrá usar su pesada espada (aunque eso hace lentos sus ataques) contra enemigos poderosos (como acorazados o grandes robots), si bien necesitará del apoyo de sus compañeras para mantener alta su Vitalidad.



ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- BUSHIDO
- LANZAMONEDAS
- ZANTETSU
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- En el suelo, tras derrotar a los Demonio Daeva cerca de la cámara de Ifrit (Capítulo 3). Volverá a aparecer en el mismo lugar en el Capítulo 5.

HABILIDADES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
LANZAMONEDAS	LANZA DINERO A UN ENEMIGO PARA DAÑARLE	0	0	NINGUNA
ESPEJO DE EQUIDAD	ATAQUE PODEROSO CON VIT. BAJA.	30	16	NINGUNA
MAGICIDIO	DAÑA LOS PM DEL ENEMIGO	30	4	NINGUNA
RECHAZO	DETIENE EL SIGUIENTE ATAQUE ENEMIGO	30	10	NINGUNA
CHASQUIDO	ANULA LOS ESTADOS ALTERADOS (MEJORAS) DEL ENEMIGO	40	10	MAGICIDE
BENGALA	DAÑA A UN ENEMIGO	10	12	NINGUNA
FUEGOS ARTIFICIALES	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	60	18	BENGALA
ÍMPETU	ATAQUE QUE AUMENTA SU PODER EN FUNCIÓN DE LOS ENEMIGOS DERROTADOS	60	10	BENGALA
SHIN - ZANTETSU	ACABA INSTANTÁNEAMENTE CON UN ENEMIGO. NO SIEMPRE FUNCIONA.	100	32	ÍMPETU
NONPAREIL	AUMENTA LA FUERZA Y PUNTERÍA DEL PERSONAJE	20	10	NINGUNA
SIN MIEDO	CORAZA Y ESCUDO SOBRE EL PERSONAJE	30	12	NONPAREIL
TÁBULA RASA	DEVUELVE TODA LA VIT. Y CURA ESTADOS ALTERADOS.	40	16	SIN MIEDO
HAYATE	AUMENTA EVASIÓN Y PROVOCA PRISA SOBRE EL PERSONAJE	60	20	TÁBULA RASA
ZANTETSU	ACABA INSTANTÁNEAMENTE CON UN ENEMIGO. NO SIEMPRE FUNCIONA.	140	0	SHIN - ZANTETSU
SOS	DAÑO CRÍTICO SI LA VIT. ES BAJA	80	0	FUEGOS ARTIFICIALES

VESTISFERAS

MASCOTA



DESCRIPCIÓN: Su aspecto puede ser muy gracioso y algo estrafalario, pero esta esfera es quizás la más poderosa de todo el juego. Da acceso a capacidades de defensa y ataque muy poderosas, además de permitir usar las habilidades de otras dos esferas adicionales a cada personaje. ¿Alguien da más?

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- (MASCOTA)
- (ATAQUES SECUNDARIOS)
- (MAGIA SECUNDARIA)
- OBJETO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Se debe obtener un "Episodio Completo" en cada lugar de Spira, en el Capítulo 5.

HABILIDADES YUNA MOGURI

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
MOGURI CHOQUE	DEVUELVE PM A UN PERSONAJE	40	0	NINGUNA
MOGURI CURA	DEVUELVE VIT. A UN PERSONAJE Y CURA ESTADOS ALTERADOS	0	10	NINGUNA
MOGURI REVITALIA	PRISA Y REVITALIA SOBRE UN PERSONAJE	0	18	NINGUNA
MOGURI MURO	CORAZA Y ESCUDO SOBRE UN PERSONAJE	0	18	NINGUNA
MOGURI VIDA	RESUCITA A UN PERSONAJE CON TODA SU VIT.	0	40	NINGUNA
MOGURI CURA+	DEVUELVE VIT. A TODO EL GRUPO Y CURA ESTADOS ALTERADOS	40	15	NINGUNA
MOGURI REVITALIA +	RESUCITA A MÁS DE UN PERSONAJE CON TODA SU VIT.	40	24	NINGUNA
MOGURI MURO +	CORAZA Y ESCUDO SOBRE TODO EL GRUPO	40	24	NINGUNA
MOGURI VIDA +	PRISA Y REVITALIA SOBRE TODO EL GRUPO	40	60	NINGUNA
MOGURI RAYO	DAÑA A UN ENEMIGO	80	99	SOS GUERRERO
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	999	0	SOS GUERRERO
AUTOCORAZA	CORAZA AUTOMÁTICA	80	0	NINGUNA
AUTOESCUDO	ESCUDO AUTOMÁTICO	80	0	AUTOCORAZA
ESGRIMA	HABILIDADES DE GUERRERO	80	0	NINGUNA
ARCANA	HABILIDADES DE CABALLERO OSCURO	80	0	NINGUNA

HABILIDADES RIKKU CAIT SITH

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
CAIT FUEGO	ATAQUE FUEGO (Y A VECES VENENO O PETRIFICACIÓN) CONTRA LOS ENEMIGOS	0	12	NINGUNA
CAIT TRUENO	ATAQUE ELECTRO (Y A VECES VENENO O PETRIFICACIÓN) CONTRA LOS ENEMIGOS	0	12	NINGUNA
CAIT HIELO	ATAQUE HIELO (Y A VECES VENENO O PETRIFICACIÓN) CONTRA LOS ENEMIGOS	0	12	NINGUNA
CAIT AGUA	ATAQUE AGUA (Y A VECES VENENO O PETRIFICACIÓN) CONTRA LOS ENEMIGOS	0	12	NINGUNA
ELIMINAPODER	REDUCE LA FUERZA DE LOS ENEMIGOS	40	12	NINGUNA
ELIMINACORAZA	REDUCE LA DEFENSA DE LOS ENEMIGOS	40	12	NINGUNA
ELIMINAMAGIA	REDUCE LA MAGIA DE LOS ENEMIGOS	40	12	NINGUNA
ELIMINAESPÍRITU	REDUCE LA DEFENSA MÁGICA DE LOS ENEMIGOS	40	12	NINGUNA
ELIMINAVELOCIDAD	REDUCE LA EVASIÓN DE LOS ENEMIGOS	40	12	NINGUNA
PLATO DE PUPU	MATA A TODOS LOS ENEMIGOS (NO SIEMPRE FUNCIONA)	80	48	SOS GUERRERO
RIBBON	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	999	0	SOS GUERRERO
AUTOCORAZA	CORAZA AUTOMÁTICA	80	0	NINGUNA
AUTOESCUDO	ESCUDO AUTOMÁTICO	80	0	AUTOCORAZA
INSTINTO	HABILIDADES BERSERK	80	0	NINGUNA
MAGIA BLANCA	HABILIDADES DE MAGIA BLANCA	80	0	NINGUNA

HABILIDADES DE PAINE TONBERRY

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
CUCHILLO OSCURO	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA NIEBLA	0	10	NINGUNA
CUCHILLO DE SILENCIO	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA MUTIS	0	10	NINGUNA
CUCHILLO DE SUEÑO	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA MORFEO	0	10	NINGUNA
CUCHILLO BERSERK	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA BERSERK	0	10	NINGUNA
CUCHILLO VENENO	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA VENENO	0	10	NINGUNA
CUCHILLO PIEDRA	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA PETRIFICACIÓN	0	10	NINGUNA
CUCHILLO DETENER	DAÑA A UN ENEMIGO Y PROVOCA PARAR	0	10	NINGUNA
CUCHILLO 1/4	REDUCE FUERZA, DEF. Y DEF. MÁGICA	0	10	NINGUNA
CUCHILLO DE ARSÉNICO	MATA INSTANTÁNEAMENTE A UN ENEMIGO. NO SIEMPRE FUNCIONA.	0	10	NINGUNA
PISTOLA CACTILIO	GRAN DAÑO SOBRE UN ENEMIGO	80	99	SOS GUERRERO
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	999	0	SOS GUERRERO
AUTOCORAZA	CORAZA AUTOMÁTICA	80	0	NINGUNA
AUTOESCUDO	ESCUDO AUTOMÁTICO	80	0	AUTOCORAZA
BUSHIDO	HABILIDADES DE SAMURAI	80	0	NINGUNA
MAGIA NEGRA	USA HECHIZOS DE MAGIA NEGRA	80	0	NINGUNA



ORNAMENTO FLORAL

ÓRDENES BÁSICAS:
- ATACAR
- ORNAMENTO
- GRAN REMOLINO
- LIBRA
- PISTILOS DCHO. E IZQUIERDO: ESTIGMA PISTILO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- En el sendero que lleva al Templo de Djose, Capítulo 2.

DESCRIPCIÓN: La esfera especial de Yuna permite realizar tres ataques simultáneos, tal y como hace el grupo. Poderosa y de grandes capacidades regeneradoras, hace a Yuna imbatible.

NOTA: Para romper sus límites de Vitalidad y Ataque (superando los 9999 puntos) son necesarios dos objetos. La Lluvia de Aurora se encuentra en una caverna de la Llanura de la Calma (Capítulo 5), mientras que la Lluvia del Crepúsculo está en las cataratas de Besaid (también en el Capítulo 5).

HABILIDADES CENTRALES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA AL ENEMIGO			
LIBRA	ACCESO A INFORMACIÓN DEL ENEMIGO	4	0	NINGUNA
TORBELLINO DE FUEGO	ATAQUES ENCADENADOS CON FUEGO	0	0	NINGUNA
TORBELLINO DE HIELO	ATAQUES ENCADENADOS CON HIELO	0	0	NINGUNA
TORBELLINO ELÉCTRICO	ATAQUES ENCADENADOS CON ELECTRO	0	0	NINGUNA
TORBELLINO DE AGUA	ATAQUES ENCADENADOS CON AGUA	0	0	NINGUNA
BARRERA	PROTEGE FRENTE A ATAQUES MÁGICOS	20	36	NINGUNA
ESCUDO	PROTEGE FRENTE A ATAQUES MÁGICOS	20	36	BARRERA
TORBELLINO FULGOR	ATAQUES ENCADENADOS NO ELEMENTALES	24	64	NINGUNA
GRAN TORBELLINO	GRAN DAÑO A TODOS LOS ENEMIGOS	30	0	TORBELLINO FULGOR
LÁZARO ++	RESUCITA AL GRUPO	8	70	NINGUNA
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE VIT.
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	LLUVIA AURORA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	LLUVIA CREPÚSCULO

HABILIDADES DE PISTILO DERECHO

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
POLEN BLANCO	DEVUELVE VIT.	0	0	NINGUNA
MIEL BLANCA	DEVUELVE VIT. GRADUALMENTE	10	0	NINGUNA
HOJAS PESADAS	REDUCE EL DAÑO POR MAGIA	0	0	NINGUNA
NUECES DURAS	REDUCE EL DAÑO POR MAGIA EN EL GRUPO	0	0	NINGUNA
PÉTALOS ESPEJO	ESPEJO	0	0	NINGUNA
DESPLIEGUE FLORAL	PRISA SOBRE EL GRUPO	20	0	MIEL BLANCA
BOMBA FLORAL	DAÑA A LOS ENEMIGOS Y REDUCE SU FUERZA	0	0	NINGUNA
BOMBA ORNAMENTAL	DAÑA A LOS ENEMIGOS Y REDUCE SU DEFENSA	10	0	NINGUNA
MAGISOL FLORAL	DAÑA A LOS ENEMIGOS Y REDUCE SU MAGIA	10	0	BOMBA ORNAMENTAL
MAGISOL ORNAMENTAL	DAÑA A LOS ENEMIGOS Y REDUCE SU DEF. MÁGICA	10	0	MAGISOL FLORAL
ESTIGMA DERECHO	DAÑA A UN ENEMIGO	0	0	NINGUNA
CINTA	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	LLUVIA AURORA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	LLUVIA CREPÚSCULO

HABILIDADES DE PISTILO IZQUIERDO

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
POLEN DE SUEÑO	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA MORFEO	0	0	NINGUNA
SEMILLAS DE LOCURA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA BERSERK	0	0	NINGUNA
MIEL PEGAJOSA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA LENTO	0	0	NINGUNA
PÉTALOS DE MUERTE	REDUCE A LA MITAD LA VIT. ENEMIGA	0	0	NINGUNA
HOJAS VENENOSAS	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA VENENO	10	0	NINGUNA
PÉTALOS DE MUERTE +	MATA INSTANTÁNEAMENTE A UN ENEMIGO. NO SIEMPRE FUNCIONA.	10	0	HOJAS VENENOSAS
BLANCO SILENCIOSO	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA MUTIS Y NIEBLA	0	0	NINGUNA
MIEL CUAJADA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA DETENER	20	0	NINGUNA
PÁNICO FLORAL	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA CONFUSIÓN	10	0	MIEL CUAJADA
CENIZA FLORAL	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y CAUSA PETRIFICACIÓN	10	0	PÁNICO FLORAL
ESTIGMA IZQUIERDA	DAÑA A UN ENEMIGO	20	0	0
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	LLUVIA AURORA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	LLUVIA CREPÚSCULO

FAUCES DE MÁQUINA

DESCRIPCIÓN: Esta devastadora máquina permite realizar golpes demoledores con su base central, apoyada en defensa con sus brazos, también poderosos en Ataque y Defensa.

NOTA: para romper los límites de Ataque y Vitalidad son necesarios el Reactor Máquina y el Impulsor Máquina. El primero os lo entregará Clasko si superáis todos sus retos de chocobos, mientras que el Impulsor se encuentra en un cofre cerca del Cuartel General de la Liga (Capítulo 5).

ÓRDENES BÁSICAS:

CENTRO:
- ATACAR
- MAQUINACIONES
- REVIVIR
- VAJRA

MACHACADOR R Y APLASTADOR L:
- RAYO DIRIGIDO
- MACHACAR
- APLASTAR
- REPARAR VIT.
- REPARAR PM.

CÓMO CONSEGUIRLA:
- En el suelo, en el Oasis del Desierto Bikanel (en el Capítulo 2).

HABILIDADES CENTRALES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
REVIVIR	RESUCITA A UN ALIADO	10	0	NINGUNA
MISIL MUERTE	MUERTE INSTANTÁNEA. NO SIEMPRE FUNCIONA.	0	12	NINGUNA
MISIL BIO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA VENENO	0	12	NINGUNA
MISIL PIEDRA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA PETRIFICACIÓN	0	12	NINGUNA
MISIL BERSERK	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA BERSERK	10	12	NINGUNA
MISIL STOP	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA DETENER	10	12	MISIL BERSERK
MISIL NIEBLA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA NIEBLA	10	12	MISIL STOP
ONDA DE CHOQUE	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	20	36	NINGUNA
TORMENTA DE CHOQUE	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS Y LOS RETRASA	20	36	ONDA DE CHOQUE
VARJA	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	30	0	TORMENTA DE CHOQUE
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOUBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	REACTOR MAQUINA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	IMPULSOR MÁQUINA

HABILIDADES MACHACADOR R

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
HOWITZER	DAÑA A UN ENEMIGO	0	12	NINGUNA
PROYECTIL MORFEO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA MORFEO	10	12	NINGUNA
PROYECTIL FRENO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA LENTO	10	12	PROYECTIL SUEÑO
PROYECTIL ANTIPODER	DAÑA A UN ENEMIGO Y REDUCE SU FUERZA	10	12	PROYECTIL FRENO
PROYECTIL ANTIARMADURA	DAÑA A UN ENEMIGO Y REDUCE SU DEFENSA	10	12	PROYECTIL ANTIPODER
ESCANER	ACCESO A INFORMACIÓN SOBRE EL ENEMIGO	10	0	NINGUNA
REFUGIO	ESCUDO SOBRE EL GRUPO	20	10	NINGUNA
PROTECTOR	CORAZA SOBRE EL GRUPO	20	10	REFUGIO
REPARAR VIT.	DEVUELVE	0	0	NINGUNA
REPARAR PM	DEVUELVE PM	0	0	NINGUNA
RAYO DIRIGIDO	DAÑA A UN ENEMIGO	0	0	NINGUNA
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	REACTOR MÁQUINA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	IMPULSOR MÁQUINA

HABILIDADES APLASTADOR L

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
HOWITZER	DAÑA A UN ENEMIGO	0	12	NINGUNA
PROYECTIL NIEBLA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA NIEBLA	10	12	NINGUNA
PROYECTIL MUTIS	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA MUTIS	10	12	PROYECTIL NIEBLA
PROYECTIL ANTIMAGIA	DAÑA A UN ENEMIGO Y REDUCE SU MAGIA	10	12	PROYECTIL MUTIS
PROYECTIL ANTIESPÍRITU	DAÑA A UN ENEMIGO Y REDUCE SU DEFENSA MÁGICA	10	12	PROYECTIL ANTIMAGIA
IMPULSOR	PRISA SOBRE EL GRUPO	20	30	NINGUNA
OFENSIVA	AUMENTA LA FUERZA DEL GRUPO	20	10	NINGUNA
DEFENSA	AUMENTA LA DEFENSA DEL GRUPO	20	10	OFENSIVA
REPARAR VIT.	DEVUELVE	0	0	NINGUNA
REPARAR PM	DEVUELVE PM	0	0	NINGUNA
RAYO DIRIGIDO	DAÑA A UN ENEMIGO	0	0	NINGUNA
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOUBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	REACTOR MÁQUINA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	IMPULSOR MÁQUINA



A TODA POTENCIA

DESCRIPCIÓN: Esta maravilla se divide en tres piezas. La central realiza ataques físicos, la derecha provoca cambios de estado y la izquierda (o siniestra) sirve de apoyo. Una opción excelente para barrer con el enemigo.

NOTA: si queréis romper los límites de Ataque y Vitalidad, son precisos dos elementos: Victor Primoris (en un cofre en Mi'ihen, accesible sólo montando en chocobo en el Capítulo 5) y Corpus Invictus (en la caverna donde debéis rescatar a Cid, en la Llanura del Trueno, Cap.5).

ÓRDENES BÁSICAS:

CENTRO:
- ATACAR
- ACELERAR
- ASUSTAR
- DANZA DE ESPADAS

A LA DIESTRA Y A LA SINIESTRA:
- ARTES DIESTRAS / SINIESTRAS
- RESISTENCIA
- ÁNIMO

CÓMO CONSEGUIRLA:
- Es necesario hablar cuatro veces consecutivas con el guado Tromell, en los Bosques de Macalania (Capítulo 1).

HABILIDADES CENTRALES

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ATACAR	ATACA A UN ENEMIGO			
ASUSTAR	DAÑA, CIEGA Y RETRASA AL ENEMIGO	20	0	ABSOLUCIÓN
AESTUS	DAÑA A UN ENEMIGO CON FUEGO	0	0	NINGUNA
VIENTO DE MUERTE	DAÑA A UN ENEMIGO CON HIELO	0	0	NINGUNA
MOLINO	DAÑA A UN ENEMIGO CON AGUA	0	0	NINGUNA
RAYO	DAÑA A UN ENEMIGO CON ELECTRO	0	0	NINGUNA
SABIO	REDUCE 1/4 LA VIT. DEL ENEMIGO	10	0	NINGUNA
FIERS	DAÑO CRÍTICO	20	10	SABIO
MUERTE	MUERTE INSTANTÁNEA. NO SIEMPRE FUNCIONA.	20	0	FIERS
ABSOLUCIÓN	ATAQUE CON SACRO	20	0	NINGUNA
DANZA DE ESPADAS	DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS	30	0	ASUSTAR
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	CORPUS INVICTUS
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	VICTOR PRIMORIS

HABILIDADES DE ALA DIESTRA

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
ALA DE VENENO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA VENENO	0	12	NINGUNA
ALA DE CEGUERA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA NIEBLA	0	12	NINGUNA
ALA DE SILENCIO	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA MUTIS	0	12	NINGUNA
ALA DE PIEDRA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA PETRIFICACIÓN	10	12	NINGUNA
ALA DE PEREZA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA SUEÑO	0	12	NINGUNA
ALA DE VIOLENCIA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA BERSERK	10	12	NINGUNA
ALA DE DETENCIÓN	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA DETENER	10	12	NINGUNA
ALA DE LOCURA	DAÑA A UN ENEMIGO Y CAUSA CONFUSIÓN	10	12	ALA DE VIOLENCIA
RESISTENCIA	DEVUELVE VIT. AL GRUPO	0	0	NINGUNA
ÁNIMO	DEVUELVE PM AL GRUPO	0	0	RESISTENCIA
REINICIO	INMUNIZA FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	10	0	NINGUNA
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOUBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	REACTOR MÁQUINA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	IMPULSOR MÁQUINA

HABILIDADES DE ALA SINIESTRA

NOMBRE	EFECTO	PH	PM	HABILIDAD REQUERIDA:
PLUMA DE ACERO	AUMENTA LA FUERZA DEL GRUPO	0	12	NINGUNA
ALA DE DIAMANTE	AUMENTA LA DEFENSA DEL GRUPO	0	12	NINGUNA
PLUMA BLANCA	REDUCE LA FUERZA DE LOS ENEMIGOS	0	16	NINGUNA
PLUMA DE BROCHE	REDUCE LA DEFENSA DE LOS ENEMIGOS	0	16	NINGUNA
PLUMA BRUMOSA	REDUCE LA MAGIA DE LOS ENEMIGOS	10	16	NINGUNA
PLUMA PUNTIAGUDA	REDUCE LA DEFENSA MÁGICA DE LOS ENEMIGOS	10	16	PLUMA BRUMOSA
PLUMA DE PIEDRA	PRISA SOBRE EL GRUPO	10	38	NINGUNA
PLUMA DE MA'AT	ACCESO A INFORMACIÓN DEL ENEMIGO	10	0	NINGUNA
RESISTENCIA	DEVUELVE VIT. AL GRUPO	0	0	NINGUNA
ÁNIMO	DEVUELVE PM AL GRUPO	0	0	RESISTENCIA
REINICIO	INMUNIZA FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	10	0	NINGUNA
LAZO	INMUNIDAD FRENTE A ESTADOS ALTERADOS	0	0	NINGUNA
DOBLE VIT.	DOBLA EL MÁXIMO DE VIT.	20	0	NINGUNA
TRIPLE VIT.	TRIPLICA EL MÁXIMO DE VITALIDAD	30	0	DOBLE HP
ROMPER LÍMITE VIT.	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE VIT.	20	0	REACTOR MÁQUINA
ROMPER LÍMITE DE DAÑO	PERMITE PASAR DE LOS 9999 PUNTOS DE DAÑO	20	0	IMPULSOR MÁQUINA

Las claves de una increíble aventura

Los desafíos que aguardan a Yuna, Paine y Rikku son muchos, pero podéis contar con nuestra ayuda para que no paséis nada por alto. Incluimos todos los datos importantes, como la Vitalidad de cada jefe final (Vit.), la Experiencia (Exp.) que aporta su derrota, y el porcentaje de juego de cada misión, para conseguir el 100%. Ante todo, ¡disfrutad!



1 LA FALSA YUNA queda al descubierto enseguida. Molesta por el engaño, Yunie le dará una lección en combate.



2 EL PRIMER JEFE os sirve como entrenamiento, ya que no es un rival especialmente duro. Practicad vuestros ataques contra él.

Capítulo 1

LUCA (+1,6%). Tras el espectacular concierto, da comienzo un combate que sirve como calentamiento para la pareja Rikku y Paine. Robad a la falsa Yuna y a sus esbirros, y después **encadenad ataques** hasta que sean derrotados. Tras su derrota aparecéis directamente en los muelles de Luca. Es necesario que persigáis a la falsa cantante acabando con los enemigos que os asalten. Buscad a la persona disfrazada de Moguri en el segundo muelle y pulsad X para curaros. Después, continuad hasta **dar caza a "Yunie" (1).**

JEFE: ¿???
Vit. 82 **Exp: 3**
La impostora no ofrece mucha resistencia. Arrebatadle un par de objetos, liquidad a sus matones y por último atacadla varias veces.

JEFE: LOGOS Y ORMI
Vit. : 86, 86 **Exp. 3, 3**
"El Gordo y el Flaco" os darán molestias a lo largo de todo el juego. Haced que Rikku los deje "limpios" y derrotad primero a Logos (el más rápido de los dos), después a Ormi.

JEFE: LEBLANC
Vit:. 130 **Exp: 8**
¡Así que ella era la impostora! Es el momento perfecto para practicar el cambio de vestimenta con la reaparecida Yuna. Usad Niebla contra ella, arrebatadle el Brazal de Plata y disparadla sin piedad.

NAVE CELSIUS (+1,8%). Hablad con Paine y Rikku para poneros al corriente de la vida de Yuna. Si conversáis conseguiréis tres volúmenes albed, mientras que Shinra compartirá sus conocimientos. Visionad la esfera "Comienzo del viaje" y **completad el tutorial** para conseguir el tablero Vanguard.

En la sala de máquinas tenéis diversos cofres con objetos, mientras que en el bar podéis comprar algunos más. Descansad (recordad que lo habéis de hacer una vez por capítulo, normalmente al principio de cada uno) y volved al puente cuando se os avise por megafonía.

RUINAS DEL MONTE GAGAZET (+3,2%). Estas rocas escarpadas os vendrán que ni pintadas para probar la habilidad Salto (pulsando Círculo junto a un borde). Coged el **Anillo Amarillo** del cofre, usad el ascensor y seguid subiendo hasta que... sí, ¡son "ellos" otra vez!

JEFE: LEBLANC, LOGOS, ORMI
Vit. 120, 100, 130 **Exp.: 20, 310, 10**
Hay un montón de accesorios que robar a esta panda. Utilizad una Cantante para que los distraiga, y atacar con las habilidades de Guerrero o Pistolera, primero a Leblanc y luego a Logos y Ormi.

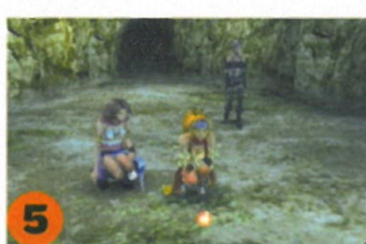
¡Comienza la batalla entre cazaesferas! Es imperativo que lleguéis a lo alto del pico antes de que se agote el tiempo, aunque la banda de Leblanc trate de poneros todo tipo de obstáculos. Saltad de plataforma en plataforma, ignorando las columnas. Una vez en el templo, saltad sobre los muros y continuad por el corredor derecho. De nuevo en el exterior, seguid **por las escaleras** y coged cualquier cofre que veáis cerca, pues tenéis tiempo. y contienen valiosos accesorios. Tomadle el pelo a Leblanc, que parece haber corrido peor suerte, y entrad en la gran sala para haceros con la primera esfera del juego.

JEFE: BORIS
Vit. 480 **Exp: 26**
Puede ser grande **(2)**, *pero Boris no es un rival muy difícil. Mientras la Cantante del grupo niebla su juicio, usad ataques físicos y procurad mantener alta vuestra Vit.*

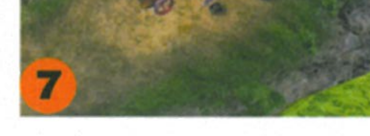


LAS RUINAS DE LA PLAYA ocultan la tercera cifra. Reunidos los cuatro números, usadlos para poder entrar en la cueva.











BOSQUES MACALANIA

O'aka, a tu servicio



O'AKA ES UN VENDEDOR AMBULANTE que dio muchos problemas en «Final Fantasy X». Ayudad a los albed a atraparle: volved a Macalania tras la primera misión y seguid el camino plateado, hasta llegar de nuevo a la zona de los Guado. Si permitís a O'aka que suba a la Celsius os regalará un nuevo tablero. ¡Pero debe 100.000 giles! Compradle objetos hasta pagar su deuda. O'aka sabrá agradecéroslo en el Capítulo 5.

De vuelta en la nave Celsius, reconfortad al pesadote de Brother (¡menudo morro tiene!), echad un vistazo al contenido de la esfera conseguida y, de paso, conseguid así **la Esfera Maga Negra**. A continuación aparecerá la lista de destinos. ¡Hora de trabajar, Gaviotas!

ISLA BESAID (+2,2%). ¡Reencuentro con viejos amigos! Hablad con Lulu y Wakka, descansad en la tienda de Lulu y, al día siguiente, aceptad su misión. **Tenéis que hablar con la gente** del pueblo para averiguar cómo entrar en la cueva de Wakka. Los cuatro dígitos son aleatorios, pero los podéis encontrar en los puntos púrpura del mapa, pulsando el botón X en:

1 - El altar a la entrada del pueblo.

2 - Subiendo a la primera columna en el camino de ruinas.

3 - En la playa, **sobre las ruinas (3)** a la izquierda de la entrada.

4 - Sobre las rocas con vegetación, en el extremo norte de la playa.

Con los cuatro dígitos en vuestro poder, volved a la entrada de la playa e introducidlos en el panel de la puerta. Tras hablar con Wakka, salvad partida y dirigíos a por una nueva esfera... ¡muy bien custodiada!

JEFE: DRAGÓN

Vit.: 980 **Exp.: 60**

La debilidad de este dragón es el frío, así que una Maga Negra dará buena cuenta de él. La Niebla también le afecta, pero cuidado con su aliento flamígero, capaz de quitar hasta 175 puntos de Vitalidad.

LUCA (+1,6%). Al volver a Luca, Yuna explicará por qué no estaba con las chicas al intentar atrapar a Leblanc. Disfrazada de Moguri, debéis **repartir diez globos (4)** en la plaza. Si tenéis problemas con los dos últimos, abrid la ventana del café. Vuestro premio será el tablero Viento Curativo.

Regresad una vez más a Luca, y dirigíos al estadio. En la isla de la derecha os reuniréis con Rin, quien prepara un torneo de Rompeesferas. **En la sala izquierda** podéis hablar con el ayudante de Rin (el pequeñajo enmascarado) para que os haga entrega de 20 monedas y os explique las reglas básicas. ¡Tenéis que practicar cuanto podáis antes del torneo del Capítulo 3!

CAMINO DE MI'IHEN (+0,2%). Visitar esta localización sirve esencialmente para conseguir más porcentaje. Hablad con la persona cercana a la Esfera Azul, y recorred el camino a pie (un medio estupendo para ganar Experiencia) hasta llegar al Camino Hongo.

CAMINO HONGO (+4,6%). Mientras seguís a los ayudantes de Leblanc, Yaibal os pedirá que acabéis con los monstruos de la zona. Aceptad y hablad con Clasko. Bajad luego a las grutas neblinosas y continuad tras Logos y Ormi. Tras hablar con ellos, **coged la Esfera Escarlata Nueve (5)** que dejan tras de sí. Después hablad con Maroda y volved a la entrada.

La ruta superior os lleva a la entrada de la base de la Liga. Tras conversar con Elma, revisad los tesoros de la zona y, ya en la base general, hablad dos veces con Lucil y a continuación con Maechen. El abuelete os contará una larga historia, pero **no debéis interrumpirle.** Para terminar, volved con Clasko e invitadle a subir a la Celsius.

TEMPLO DE DJOSE (+1%). ¡Menuda cola! Para que os llegue el turno cuanto antes, hablad con los personajes de la zona. Tras hablar con el responsable en la tienda, entrad en el Templo y **charlad con Gippal (6).** Al aceptar su oferta de excavación, recibiréis el volumen Albed IV y, tras seguirle hasta el puente, una Carta de Presentación, necesaria para excavar en Bikanel.

RÍO DE LA LUNA (+0,6%). Esa personita vestida de rojo es Tobli, un comerciante al que ayudaréis en más de una ocasión. Comenzad ahora, ayudando al Hypello de la caravana que espera un poco más adelante. **Escoltadle (7)** y derrotad a todos los ladrones del camino. ¡Y robadles a ellos de paso! Ya en el Río de la Luna, hablad con Tobli para recibir la Esfera Maga Pistolera, un accesorio y un tablero. Subid entonces al supaf para trasladaros al camino que lleva a Guadosalam.

GUADOSALAM (+0,4%). Tras la secuencia inicial, subid por la rampa central **que lleva al Etéreo.** Comprad los accesorios que necesitéis en la tienda. ¡Eso es todo!

LLANURA DEL TRUENO (+0,2%). Yuna vuelve a refugiarse en sus recuerdos. Hablad con el albed de la entrada y cruzad la Llanura, para así **acumular experiencia en combate (8)**, hasta llegar a la agencia de viajes, y desde ella a los Bosques de Macalania.



L. DE LA CALMA
Campañas



LA CARRERA DE YUNA como relaciones públicas comienza en cuanto habléis con uno de los representantes de cada compañía. Tras apuntaros a una de las dos, podéis recorrer Spira y, pulsando Cuadrado cerca de cualquier persona, acceder a un menú con slogans publicitarios. El mismo sistema se aplica al dueño de la agencia y la búsqueda de novia para su hijo. ¡Conseguid respuestas favorables y ganaréis importantes premios!







HABLAR CON KIMAHRI es indispensable para dar ánimos al líder Ronso. Elegid las respuestas más adecuadas.







BOSQUES DE MACALANIA (+2,2%). Hablad con el personaje de azul. Tomad el camino a la derecha de la Esfera Azul. Continuad hasta más allá de los dos guardias, y **en la encrucijada** de cuatro caminos, seguid el camino inferior derecho y hablad con Donga. A continuación, hablad con Pukutak (en la entrada), y **dirigíos hacia el sendero plateado (9).** Cuando alcancéis el cruce, seguid por el sendero superior derecho y hablad cuatro veces con Tromell, que se "estira" bastante y os da un nuevo tablero... ¡y la Esfera Especial de Paine!

DESIERTO BIKANEL (+0,8%). Aunque Rikku no lo admita, al final os perderéis en el desierto. Tras el rescate de los Albed (y conseguir otro Volumen), hablad hasta que aparezca Nhadala, quien os enseña a excavar: basta con **hablar con el piloto (10),** elegir zona de excavación y, una vez allí, dirigirse a la X amarilla (las otras X son para objetos no esenciales), excavar y volver al deslizador inmediatamente. ¡Y nada de excavar hasta el Capítulo 5!

BEVELLE (+0,6%). Avanzad hasta la entrada del templo. Yuna es recibida con afecto y conducida hasta **Baralai,** quien os entrega de una Tiara. Regresad a la Celsius.

MONTE GAGAZET (+0,4%). Kimahri tiene dudas como líder Ronso. Tras conversar con él y con su rival, Garik, hablad con todos los Ronso. La mujer que hay junto a Kimahri queda satisfecha con la 1ª respuesta, mientras que al resto les agrada **la 2ª contestación** en todos los casos. Hay un séptimo ronso con el que también debéis hablar, en la entrada de la caverna que hay en la cima. Tras encontrarle, **volved con Kimahri (11)** y escoged la segunda respuesta para animarle.

LLANURA DE LA CALMA (+0,2%). Aunque no le guste a Yuna, la Llanura es ahora un parque temático. Si os dirigís hacia el oeste o el este, veréis dos personas a cada lado de un deslizador. Apuntaos como relaciones públicas a una de las dos campañas publicitarias. También podéis disfrutar de las tres atracciones disponibles. Finalmente, dirigíos a la **Agencia de Viajes** y echad un cable al gerente .

RUINAS DE ZANARKAND (+2,0%). Isaaru os aguarda en el montículo de la derecha. Hablad con él y **poned rumbo al Templo (12).** Ya en su interior, conversad con los chavales y no dejéis ni uno de los esbirros de Leblanc. Bajad en el ascensor que lleva a la Cámara del Orador y mostrad vuestro enfado a **Cid, junto a la entrada.** Una vez en el domo, descubrid el montaje de Isaaru para conseguir un nuevo tablero, y bajad a la mazmorra que lleva al tesoro: ¿sólo media esfera?

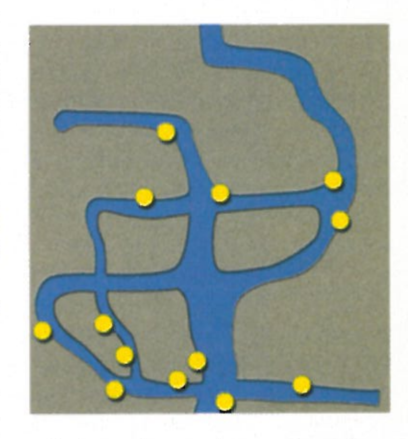
JEFE: BESTIA GUARDIÁN
Vit. 2886 — Exp: 170

Esta bestia no es fuerte contra la magia: explotad esa debilidad. Esquivad sus ataques con Niebla y curaos si efectúa su ataque especial.

ISLA KILIKA (+1,6%). El puerto de Kilika puede confundiros con su caótica estructura, pero tan sólo debéis seguir el camino de la izquierda y, en la siguiente zona, subir las escaleras que llevan a la segunda tienda. Tras hablar con vuestra vieja "amiga" Dona, cruzad al otro lado y buscad a **un hombre con un catalejo:** debéis hablar con él en los cinco capítulos.

Este tipo alto y con gafas es Nooj. Seguidle hacia el bosque y **continuad por la izquierda (13).** Antes de continuar, volved al pueblo, cruzad al segmento derecho y hablad con la dama de azul, que os propone un reto: encontrar en el bosque a 13 monos. Seguid este mapa para encontrarlos, y hablad de nuevo con la mujer en el Capítulo 3. Conseguiréis el tablero Torbellino del Caos.

LOCALIZACIÓN DE LOS MONOS

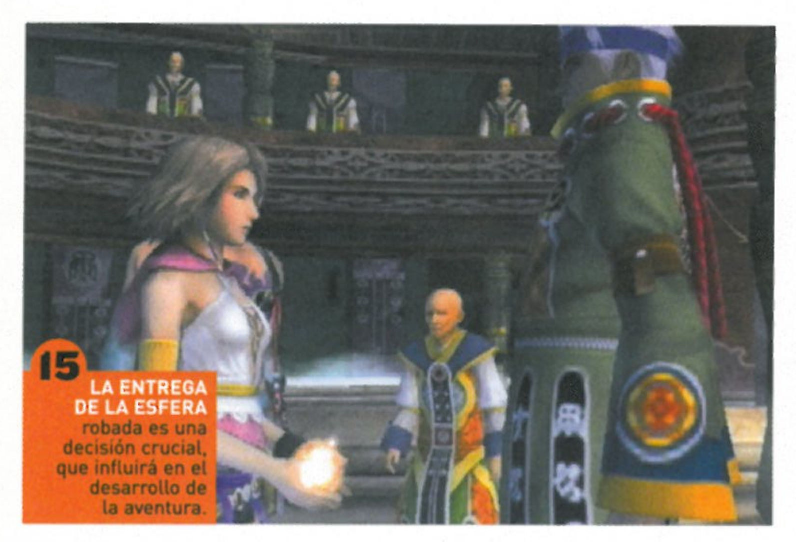


Es hora de seguir por el sendero semioculto, al fondo a la izquierda. Espiad a los guardias para saber cómo funcionan las contraseñas, ya que ni ellos mismos lo tienen muy claro. Cuando lleguéis a los guardias, responded **con la clave correcta,** según si el número de guardias es par o impar. En la plaza central os espera el enemigo final.

JEFE: YSLS -CERO
Vit.: 1935 — Exp.: 350

*De nuevo, un jefe final vulnerable ante **el ataque Niebla de una Cantante (14).** La Magia Negra también le hace daño, así que valeos de vuestra mejor hechicera para acabar con él. ¡Sin olvidaros de robarle los preciados Guantes de Mitrilo!*




15 LA ENTREGA DE LA ESFERA robada es una decisión crucial, que influirá en el desarrollo de la aventura.


16


17

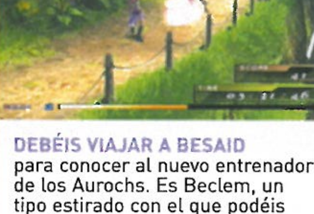

18


19


20

ISLA BESAID

A tiro limpio



DEBÉIS VIAJAR A BESAID para conocer al nuevo entrenador de los Aurochs. Es Beclem, un tipo estirado con el que podéis hablar en la entrada de la isla. Os retará a un minijuego de disparos. Si rompéis su record de 500 puntos (partiendo desde las ruinas hasta la playa), podréis arrebatarle el tablero Placa Enigma, además de un 0'8% adicional de porcentaje. Asimismo, el minijuego tendrá nuevos retos y records que superar en próximos capítulos.

Capítulo 2

NAVE CELSIUS (+4%). Las imágenes de la esfera robada son sorprendentes. Recoged los objetos de la sala de máquinas, para después descansar. En la puerta, hablad con Baraya y **empujad a los tres músicos** hacia el ascensor (recibiendo un premio extra si metéis a Tobli).

Tras el espectacular concierto, llega el momento de tomar una decisión crucial: ¿a quién entregar la esfera robada? **Si se la dais al culto Yevon (15)** seréis proscritos para la Liga Juventud y no alcanzaréis el 100%. En cambio, entregar la esfera a Nooj supone alcanzar el porcentaje completo de juego, si bien no seréis bien recibidos en Bevelle por los yevonitas y no conseguiréis objetos importantes. La guía parte del supuesto de la **entrega a Nooj.**

Después de la entrega y regreso a la nave, descubriréis que Leblanc os ha robado la mitad de la esfera de Zanarkand. Para recuperarla necesitáis infiltraros en su base con tres uniformes especiales.

ISLA KILIKA (0,2%). Se os ha vetado el paso al pueblo a causa del clima político. Coged el Éter Turbo del cofre cercano a la Esfera Azul y regresad a la Nave Celsius.

LUCA (+0,8%). Poco que hacer: Probad suerte con el Rompeesferas, y de paso **participad en la entrevista (16)** de Shelinda.

CAMINO DE MI'IHEN (+1,4%). Entrad en la agencia de viajes y a continuación hablad con la chica que sale de ella, Calli. Vuestra misión es ayudarle a **capturar un chocobo,** para lo cual contáis con la "ayuda" de Rikku. Esta misión se divide en tres partes. En la primera, seguidla y coged por el camino tantas plumas de chocobo como podáis, canjeables por un premio al final. Rikku os indicará el camino a seguir... pero siempre se equivoca, ¡qué cabeza! Abrid los cofres y seguid de cerca a la rubiales, ignorando sus indicaciones salvo en la tercera ocasión. Para atrapar al chocobo a continuación, debéis seguir la posición que encara el animal y **cerrarle el paso (17).**

Por último, seguid a Rikku en su "choco-persecución". Será por fin atrapado gracias al deslizador. ¡Pero ahora Calli está en peligro!

JEFE: COMECHOCOBOS
Vit.: 2350 **Exp.: 350**
El Comechocobos ha conocido tiempos mejores. Es muy fácil derrotarle con Fuego+, además de usar Mutis para silenciarlo.

¿Habéis liquidado al monstruo? Pues tras recibir un nuevo tablero, **volved a Mi'ihen,** hablad con Calli e invitadla a formar parte de la tripulación. De nuevo en la nave, hablad con ella en el bar.

CAMINO DEL HONGO (+1%). La aventura comienza a ser divergente, según vuestra decisión:

Si entregasteis la esfera a Yevon, tendréis que pelear contra las fuerzas de Elma en una sucesión de combates, cuyo punto álgido es una **pelea contra Elma (18).** Durante el trayecto se os indicará desde la Celsius que investiguéis en la Caverna de la Aflicción, donde Nooj os hará entrega de la Esfera Escarlata 7, que debéis visionar tan pronto volváis a la Celsius. (NOTA: este evento tiene lugar **en ambas ocasiones**).

JEFE: ELMA Y SUS GUERREROS
Vit,: 1640, 422, 422
Exp.: 200, 70, 70
Dada su poca importancia, acabad primero con los guardaespaldas de Elma. Esta guerrera usa estados alterados como Prisa, así que tratad de usar Morfeo y hechizos poderosos. ¡Y robad cuanto podáis!

Tras el combate recibiréis varios objetos, incluyendo el siempre útil **tablero Espejo Brillante.** Si por el contrario hicisteis entrega de la esfera a la Liga, seréis escoltados hasta Elma y Lucil, con quienes debéis conversar al llegar al cuartel general de la Liga.

TEMPLO DE DJOSE (+0,4%). En realidad el templo no es vuestro destino, sino el camino adyacente. Id hacia el Sur desde el punto de partida y seguid el rastro de las mercenarias de Leblanc. **Por el camino hallaréis un tesoro (19)** muy especial: la Esfera Especial de Yuna. Equipadla en su tablero y disponeos a usarla en combate.

JEFE: ORMI, LOGOS, MERCENARIA
Vit.: 1150, 1030, 167
Exp.: 80, 80, 10
Borrad del mapa a la mercenaria para que no apoye a sus jefes. Logos y Ormi caerán pronto ante un poco de Magia Negra, pero tratad de robarles algún Elixir antes de su derrota. ¡Nada de prisas!

RÍO DE LA LUNA (+0,2%). Es hora de ayudar otra vez a Tobli. Aceptad su **misión de venta de entradas (20).** Si triunfáis, Tobli os entregará un nuevo tablero, un accesorio, ¡y un porcentaje de ventas! Repartidlas en este orden, ofreciendo las cantidades indicadas: ▶▶

TEMPLO GUADO

Compra de información



LA POSADA DE GUADOSALAM cuenta con un encargado que ofrece "valiosa información" a cambio de 10000 giles. Si compráis su "soplo", os dará pistas sobre a quién debéis vender la información, por cantidades variables. Si la pista es "es la persona que menos esperas, la más cercana"... ¡el propio posadero es el comprador! Y pagará nada menos que 100000 giles.


21


22


23 PARA DAR CON LOS MÚSICOS perdidos en el bosque, basta con hallar cada círculo de mariposas y pulsar el botón X.


24


25


26

1 Mujer Albed de rosa: 1500 giles
2 Caballero de amarillo: 200 giles
3 Mujer con diadema roja: 1500 g.
4 Mujer junto a un niño: 1000 giles
5 Mujer de naranja: 1500 giles
6 Caballero de naranja: 1500 giles
7 Persona sentada: 1500 giles
8 Persona de verde junto al muelle: cualquier cantidad
9 Niño de blanco: 2000 giles
10 Persona en la rampa: 2000 giles
11 Guardia que duerme: 500 giles
12 Mujer de verde esperando: cualquier cantidad
13 Caballero de azul: 1500 giles
14 Caballero junto a abuela: 500 g.

GUADOSALAM (+0,2%). Tras hablar **con todos los personajes** de la zona, dirigíos a la posada.

LLANURA DEL TRUENO (+0,2%). Si habláis con el Albed de la entrada, podréis participar en una serie de minijuegos con las torres de la Llanura. Basta con acercarse a un pararrayos, pulsar X, y cada una de las chicas tendrá que enfrentarse a **un reto de reflejos y memoria (21).** Por el camino, buscad la marca en el mapa y hablad con Cid. Y cuando hayáis calibrado las 10 torres (no importa si perdéis los minijuegos), hablad con el Albed en la agencia de viajes para recibir el tablero Honor de Samurai.

LLANURA DE LA CALMA (+0,8%). Seguid a Clasko por la llanura hasta llegar a la antigua Arena de Monstruos. "Claski" ha decidido montar aquí su rancho, ¡pero antes debéis limpiarlo a fondo! Para saber qué monstruo es real y cuál no lo es, **fijaos en la orientación de la flecha (22)** y atacad a la que esté en dirección opuesta a las demás. Cuando derrotéis a cinco enemigos, ayudad a Clasko a liquidar al último gran monstruo. ¡Y ya está en marcha el rancho! Antes de volver a la Celsius, dirigíos a la agencia de viajes y hablad con los jóvenes **Ronso Lian y Ayde.**

BOSQUES DE MACALANIA (+1,4%). No muy lejos del punto inicial hay un hypelo en problemas. Tras escuchar sus ruegos, tomad el camino brillante hasta la intersección que conduce al lago, y hablad allí con Bayra. Tenéis que encontrar a los dos músicos, representados por círculos de mariposas. Uno está **en el camino brillante (23),** mientras que el otro se encuentra cerca del punto inicial, por el sendero de la derecha. Tras encontrarlos, **volved a hablar con Bayra,** quien os dará un accesorio. Regresad desde la nave y buscad al Hypelo para que os entregue un accesorio y el tablero Amarga Despedida.

MONTE GAGAZET (+1%). Kimahri sigue falto de seguridad: **tras aceptar su misión,** dadle nuevos ánimos y hablad con todos los Ronso. Nuevamente la mujer ronso prefiere la primera respuesta, mientras que el resto (incluido el de la cima) quieren oir la segunda respuesta. Poned rumbo a la montaña. Cuando veáis por segunda vez a la mercenaria, **optad por la ruta más alta (24)** en lugar de seguirla. Buscas cofres por el camino (atención a las columnas móviles) y, una vez en la caverna, disfrutad de una divertida (¡y picante!) secuencia.

JEFE: ORMI
Vit. 1350 Exp.: 180
Este gordinflón nunca aprende: sigue siendo vulnerable a la Magia Negra como Fuego+, e insiste en llevar siempre encima una Poción. Libradle de ese peso a sus bolsillos.

RUINAS DE ZANARKAND (+0,4%). Las chicas tienen la genial idea de espantar a los turistas saturando la población de monos. **Debéis emparejar a los 12 monos (25)** del templo, cogiendo uno con corazones sobre su cabeza y llevándolo hasta su pareja. No os será difícil, ya que el nombre de cada mono es **el opuesto al de su pareja:** Primavera/Otoño, Luna/Sol, etc.

BEVELLE (+0%). Si la esfera fue a parar en su momento a manos de la Liga, poco podréis avanzar en Bevelle. Si se la distéis a Baralai, recibiréis una calurosa bienvenida **y un accesorio exclusivo**, el Cascabel.

DESIERTO BIKANEL (+0,2%). Nhadala os pone al corriente sobre los extraños sucesos que ocurren en el oasis. dirigíos allí, coged la Esfera Especial de Rikku (su poderoso bulldozer de combate) y, tras equiparla en el tablero que posea, **luchad contra Logos (26).**

JEFE: LOGOS Y MERCENARIAS
Vit.: 1220, 160, 160 Exp.: 160, 10, 10
Las mercenarias no son gran cosa. Logos, aunque mucho más rápido que su orondo compañero, sufre la misma impotencia frente a hechizos poderosos. Nada que temer.

GUADOSALAM (+4%). Las chicas presumen con sus uniformes en la nave, y además consiguen un nuevo tablero. Viajad a Guadosalam y entrad en la mansión de Leblanc, donde podréis espiar a la mercenaria hablando con Nooj. Tras hablar en el comedor con Logos y Ormi, **subid al dormitorio de Leblanc:** os requiere inmediatamente para darle un masaje. ¡Y menudos ruiditos hace! El truco reside en buscar el





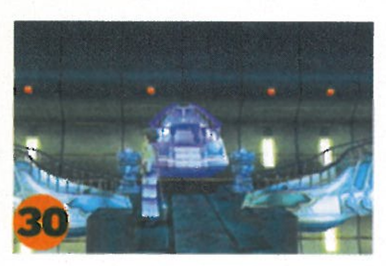
27 **EL MASAJE A LEBLANC** requiere un poco de atención: buscad el Corazón Rojo, pero también los puntos que da el Amarillo.



28



29



30



31

32

TEMPLO BEVELLE
El Lazo



SI ANTES DE BAJAR POR LAS PLATAFORMAS volvéis a "trastear" con las torres de seguridad (tocando primero el panel de una torre roja, seguido del de una azul), podréis colocar nuevas plataformas para llegar a una sala inferior, donde encontraréis el Lazo, un accesorio que inmuniza contra estados alterados. Cada dos torres tiene lugar un combate contra un jefe especial, ¡así que pensad si os merece la pena!

corazón rojo, ¡pero si tocáis el azul la fastidiaréis! **El premio** (a recoger en la habitación de Ormi) varía en función de los puntos acumulados. **Una vez hayáis satisfecho a Leblanc (27),** volved al comedor y entrad por la sala secreta.

JEFE: ORMI, MERCENARIOS
Vit.: 1640, 167, 232
Exp.: 220, 10, 10
La táctica habitual es usar Magia Negra contra Ormi antes de que use su escudo para atacar, salvo que esta vez sus esbirros son algo más duros. Acabad con ellos y deshaceros del ayudante de Leblanc.

Continuad y revisad las habitaciones de Ormi, donde encontraréis vuestro premio como masajista, y el dormitorio de Logos, que oculta la **Esfera Escarlata Diez.** Por ahora no podéis acceder a su contenido, así que ocupaos de las "visitas": Ormi y Logos con ganas de pelea.

JEFE: ORMI Y LOGOS
Vit.: 1840, 1432 **Exp.: 240, 240**
Logos ataca ahora con más frecuencia y trata de detener vuestros golpes, pero una maga negra le derrotará sin problemas. Ormi también se ha puesto las pilas, pero la Magia Negra y los estados alterados son su punto flaco.

Para llegar a la habitación de la esfera robada debéis desactivar el sistema de seguridad: subid al corredor y **pulsad los botones** entre cada muro. Cuando se active la trampa aparecerá un nuevo botón, que os da paso a la sala del tesoro.

JEFE: LEBLANC, ORMI, LOGOS
Vit.: 1380, 1344, 989
Exp.: 380, 260, 260
Parece que Leblanc y sus chicos han estado practicando... Su combo triple puede ser peligroso, así que eliminad de la ecuación a Logos. Usad AntiMagia con los hechizos que Leblanc use sobre sus esbirros, y atacad a los tres con magia y vuestros ataques más poderosos.

BEVELLE (+2,6%). La situación es tan peliaguda que la propia Leblanc une fuerzas con Yuna. Abríos paso hasta el templo y **cambiad la dirección del ascensor,** primero con el interruptor de la sala derecha y luego con el de la izquierda. Tomad el ascensor y bajad al corredor... ¡que no teman los que jugasen a «Final Fantasy X»! Aquí no hay ya complicados puzzles, sólo unos cuantos enemigos apostados **a lo largo del camino.** Ya en la siguiente sala, salvad partida y comprad cuantos objetos necesitéis (en especial curativos) al Hypelo. Usad la cadena para deslizaros (si no la encontráis, hablad con Leblanc). **Debéis desactivar tres torres (28)** para anular la seguridad, en concreto aquellas torres que están flanqueadas por barras rojas.

JEFE: GUARDIA DEL PRECEPTO
Vit.: 3680 **Exp.. 700**
Este enemigo puede envenenar inmediatamente a todo el grupo, así que equipaos con accesorios antiveneno, o bien con un buen lote de antídotos. Fuego+ o Hielo+ son muy dañinos para el Guardián, al igual que el ataque Excalibur.

Cuando lleguéis a la intersección, si vais por la derecha **conseguiréis un nuevo tablero,** mientras que por la izquierda tendréis que subir a dos columnas para activar el acceso a la siguente zona. En la sección de la maquinaria hay un entramado de plataformas. Detened los pistones pisando sobre el interruptor central, y haced **que Rikku mueva los pistones (29)** hasta que Yuna pueda llegar a cada uno de los salientes, obteniendo así dos nuevos accesorios. Vuestros pasos os conducen a una sala con tres ascensores. Debéis usar **primero el de la derecha,** que os lleva a un nivel superior. En él podéis activar el ascensor del fondo, pero ignoradlo: dejaos caer por la zona Sur y volveréis a la zona de los tres ascensores. Usad el central y subid a la columna/interruptor. Repetid el proceso **con el ascensor de la izquierda (30)** y nuevamente con el de en medio, y así abriréis paso a la **Esfera Caballero Oscuro,** que está en el pasadizo final al que se llega con el ascensor hasta ahora ignorado.

JEFE: BARALAI
Vit.: 3380 **Exp.: 1000**
El líder de Yevon (31) no supone una seria amenaza. Pese a que sus disparos causan bastante daño, también es vulnerable ante los golpes más duros de Samurai (los ataques normales, ya que acabáis de conseguir la esfera) y la Magia Negra. ¡Robadle si queréis conseguir un objeto que evita ataques aleatorios!

JEFE: BAHAMUT
Vit.: 8400 **Exp.: 1300**
El que fuera Eon favorito (32) de muchos es ahora un temible adversario. Debéis derrotarle antes de que realice su ataque Mega Fulgor, mortal de necesidad. Una buena táctica es atacar bajo una Esfera Especial, ya que así el resto del equipo se mantendrá en reserva. Curad los estados alterados que puedan provocaros sus técnicas y golpeadle con Fuego++ o Hielo++. ▶▶



LUCA

El Gran Torneo

LLEGÓ LA HORA DE GANAR UNA NUEVA ESFERA. Tenéis que derrotar a tres rivales para clasificaros. Los más fáciles son el hombre de verde en la plaza, el anciano en el camino al estadio, y la mujer de azul en el estadio. Tras ella llega Shinra, ¡y es un duro rival! Tiene una cuota de 50 esferas, con 45 segundos por turno. Usar "ecos" una y otra vez es el único medio para vencer.



33



34



35 LA AGENCIA DE VIAJES de Macalania es asaltada por monstruos. Debéis derrotar a seis grupos de ellos.



36



37



38

Capítulo 3

NAVE CELSIUS (+0,8%). Los monstruos asaltan toda Spira. Antes de lanzaros a su caza, hablad con la tripulación y descansad.

LUCA (+0,8%). Es hora de recoger los frutos de vuestro entrenamiento: **¡Torneo de Rompeesferas!**

CAMINO DE MI'IHEN (+0'6%). Las máquinas asolan el camino. Si aceptáis la misión tendréis que desmantelar, junto a los albed, un total de trece grupos de robots. Si queréis ganar a vuestros rivales, ignorad los tesoros del camino. Precaución: a partir de ahora **surgen drones en los combates (33).** Estos robots registran vuestros ataques para usarlos contra vosotros en el Capítulo 5. Debéis destruirlos antes que al resto de los enemigos para impedir que transmitan datos.

CAMINO DEL HONGO (+0'4%). La Liga ha puesto barricadas en la entrada principal. **Hablad con Lucil y Yaibal** y regresad a la Celsius.

TEMPLO DE DJOSE (+0'2%). Volved a hablar con Gippal para conseguir un nuevo Volumen Albed. Es todo cuanto podéis hacer ahora.

RÍO DE LA LUNA (+0'2%). Tobli os informa sobre lo mal que va **su concierto.** Habrá que echarle un cable... en otra ocasión.

LLANURA DEL TRUENO (+0,2%). Cid sigue murmurando su pesar por la Llanura. Hablad con él y **buscad a los pequeños ronso (34)** Lian y Ayde, en la segunda sección de este nivel. Buscan consejo, así que elegid un destino (no importa cuál escojáis) para que estos "gatitos" sigan viendo mundo.

GUADOSALAM (+2%). En la mansión de Leblanc, hablad primero con Logos y Ormi y a continuación con la rubia cazatesoros. **Tras ver las esferas de Logos y Ormi** en sus habitaciones, examinad la esfera de Gaol en la habitación del segundo. Hablad con el anciano Maechen y examinad los cofres de la sala donde peleasteis en el Capítulo 2: en la balda de arriba encontraréis la Esfera Escarlata Cuatro.

BOSQUES DE MACALANIA (+0,8%). La agencia de viajes **sufre el azote de los monstruos (35).** Derrotad a seis grupos de criaturas seguidas para conseguir la **Esfera Berserker,** el eficaz tablero Orgullo de la Espada y un nuevo Volumen Albed para vuestra colección.

DESIERTO BIKANEL (+0'4%). Nhadala os habla sobre la Nación Cactilio y los diez hijos perdidos de las madres cactilio. **Están repartidos por Spira,** y el proceso para rescatarlos es siempre el mismo: hablad con una madre cactilio, seguid sus indicaciones, encontrad al pequeño cactilio y devolvédselo a su mami. Después, hablad con la siguiente madre (en verde en el mapa) y repetid estos pasos. Esta es la lista de los seis primeros cactilios:

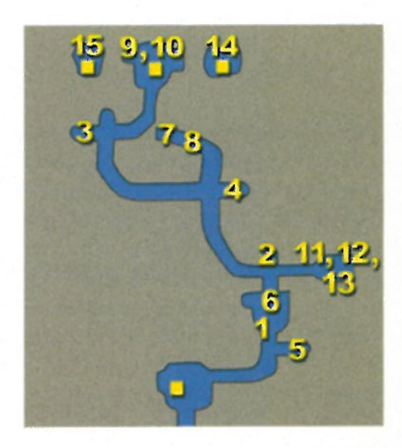
- **LOBIVIA:** en el Oasis (36)
- **TOUMEYA:** en la playa de Besaid.
- **LOBEIRA:** dentro de un cofre, en la mansión Leblanc.
- **AREQ Y ARROJA:** en la entrada a Gagazet de la Llanura de la Calma
- **ISLAYA:** en la Llanura del Trueno

Todos los cactilios están dispuestos a colaborar... ¡pero antes debéis luchar contra ellos! Tratad de acertarles en rápida sucesión de disparos, **que alternan al cactilio (37)** y a sus dos aliados. A veces el cactilio esquiva los disparos, y otras, ¡contraatacan! Esto **reducirá vuestra munición,** (de por sí limitada), que debéis administrar para realizar los impactos necesarios sobre el cactilio. Ganéis o perdáis, el cactilio siempre acaba entrando en razón y os acompaña al Desierto Bikanel.

LLANURA DE LA CALMA (+0'4%). Aceptad primero la segunda misión. Buscad a **Clasko en su rancho** y os proporcionará verduras para cazar chocobos. Recordad: si veis uno en combate, dadle de comer verduras Gysahl.

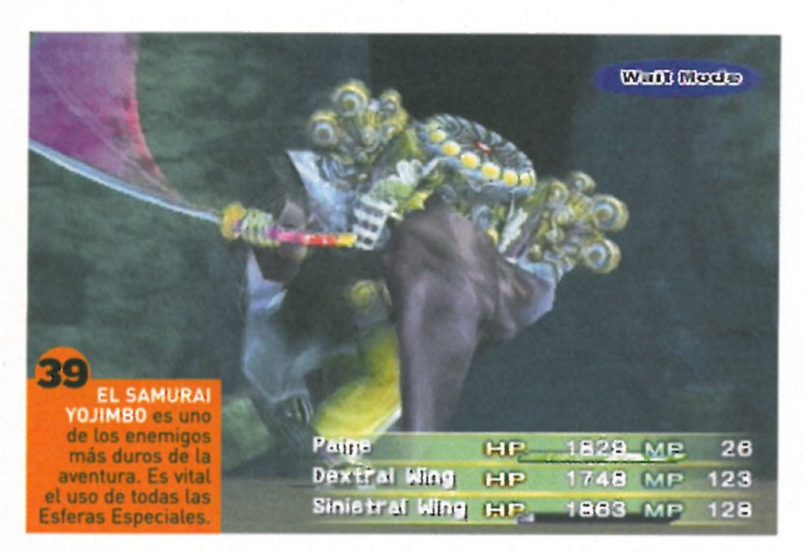
La primera misión os pide que **rescatéis a los turistas (38)** perdidos en una cueva, pero en un orden preestablecido, y además empezando por los trece iniciales:

MAPA TURISTAS



Una vez escoltéis a los 13 primeros a la salida, reparad los paneles de teletransporte y **rescatad a los dos restantes,** además de coger los tesoros. Por último, entrad en la caverna central por medio del panel.





39 EL SAMURAI YOJIMBO es uno de los enemigos más duros de la aventura. Es vital el uso de todas las Esferas Especiales.



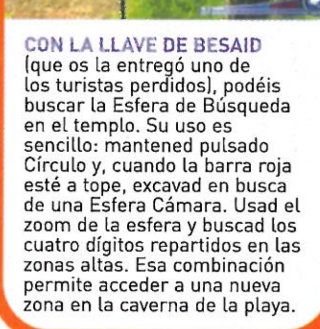
40



41

ISLA DE BESAID

Esfera de Búsqueda



CON LA LLAVE DE BESAID (que os la entregó uno de los turistas perdidos), podéis buscar la Esfera de Búsqueda en el templo. Su uso es sencillo: mantened pulsado Círculo y, cuando la barra roja esté a tope, excavad en busca de una Esfera Cámara. Usad el zoom de la esfera y buscad los cuatro dígitos repartidos en las zonas altas. Esa combinación permite acceder a una nueva zona en la caverna de la playa.



42





43

44

JEFE: YOJIMBO
Vit.: 22000 **Exp.: 2000**
Dado que esta es una misión en parte opcional, este Eon ofrece mayor resistencia que los que están por venir. Para empezar, todos los ataques de Yojimbo envenenan a quien los sufra, así que equipaos contra dicho estado alterado, o bien tened a mano una buena cantidad de Antídotos o Remedios. La magia no resulta eficaz, ya que absorbe los PM, así que recurrid a los ataques físicos más duros (tratando de encadenarlos), o bien a la Esfera Especial más desarrollada. Por último, disponeos a realizar continuas curas, ya que ***el ataque Zanmato (39)*** *de "Yoji" os dejará con un solo punto de Vitalidad.*

BEVELLE (+0'2%). Si entregasteis la Esfera Robada a Yevon, podréis observar el tumulto organizado a las puertas del templo, y Pacce os hará entrega del tablero **Sangre de la Bestia.** Es el único medio de conseguirlo en todo el juego.

MONTE GAGAZET (+0'4%). Asistid a la secuencia con Kimahri para que **os entregue la Esfera Entrenador (40).** Os toca subir a la cima "a patita", activando los paneles de transporte por el camino. Entrad en la caverna y salid al exterior.

JEFE: GARIK, GUERRERO RONSO
Vit.: 6880, 4060 **Exp.: 380, 220**
Es hora de comprobar si existe el poder del diálogo. Si contestasteis a las preguntas correctas entre los Ronso, Garik sólo contará con el apoyo de un guerrero. Anulad sus hechizos de protección y los estados alterados que pueda provocar al grupo. Pese a todo esto, Garik no ofrece mucha resistencia a ataques mágicos o físicos. Ah: tratad de absorber alguna de sus habilidades.

RUINAS DE ZANARKAND (+0'2%). Con la colonia de monos en alegre expansión, lo único que os queda hacer es mantener una breve charla con **Isaaru.**

ISLA BESAID (+2%). Lulu os informa sobre los conflictos en la isla. Escuchad el disparatado plan de Beclem (¡quemar el templo!) y buscad a Wakka. Tras hablar con él, usad el ascensor para bajar **en busca del Eon Valefor (41).**

JEFE: VALEFOR
Vit.: 8430 **Exp.: 1500**
Tras luchar con Yojimbo, Valefor no es un rival muy duro... pese a ser el primer Eon de Yuna. Con Magia Negra de tercer nivel terminaréis con él rápidamente, pero tratad de mantener alto el nivel de PM.

ISLA KILIKA (+1,6%). Aunque sólo siga sus propios intereses, **Dona está dispuesta a ayudaros** a llegar al templo. Antes pedid vuestro premio a la mujer de azul que buscaba monos (en el Capítulo 1, ¡qué tiempos aquellos!). Pese a que Dona lo pinte difícil, es muy sencillo entrar a los bosques **cuando los guardias no vigilan (42)** (¡y así conseguir un nuevo accesorio!). Una vez en el bosque, id hacia las tres barricadas antes de entrar por el pasadizo secreto, y contemplad las secuencias correspondientes para completar porcentaje. Tras llegar al templo, no tendréis más remedio que derrotar a varios **Demonios Daeva** para llegar a la cámara central.

JEFE: IFRIT
Vit.: 8820 **Exp.: 1800**
Es de recibo que los hechizos o ataques basados en Fuego no dañarán a Ifrit. ¡De hecho, le curarán! El Hielo le causará más daño que cualquier otro ataque, así que enfriad su mal genio con algo de escarcha.

BEVELLE (+1'6%). De vuelta en Bevelle, usad el ascensor para subir a la terraza y que se os entreguen **dos accesorios.** Ahora tenéis que volver sobre vuestros pasos, hasta el lugar donde luchasteis contra Bahamut. Gippal, Baralai y Nooj no están tratando nada bueno: luchad **contra el Marlboro** y coged la Esfera Escarlata Uno que los conspiradores dejan tras de sí.

TEMPLO DE DJOSE (+2,2%). Una nueva misión de "limpieza": acabar con los monstruos que han tomado el templo. Tras recibir otro Volumen Albed, subid a la planta primera y **empujad uno de los pedestales** para acceder a la sala de oración. El pedestal erróneo activa un ataque enemigo, ¡y no hay un pedestal predeterminado! Preparaos para **un duro rival: Ixion (43).**

JEFE: IXION
Vit.: 12380 **Exp.: 2600**
Para cerrar capítulo, un Eon bien poderoso. Nada de ataques con Electro, y mucha magia Agua en su lugar. También conviene curarse muy a menudo, además de usar varias veces Lento sobre Ixion.

Yuna cae al Etéreo para recibir **increíbles revelaciones (44).** Tras la sucesión de escenas debéis prestar gran atención a este momento clave, pues influye directamente en el final del juego: cuando nuestra ex-invocadora favorita diga **"estoy sola"**, pulsad X repetidas veces para escuchar un silbido. Seguid pulsando hasta que finalice la escena. ▶▶

BEVELLE

Vía Infinito



EN LA SALA DERECHA DEL TEMPLO DE BEVELLE hay una mazmorra muy especial, a la que podréis acceder tras recoger la Esfera Escarlata 6. Esta zona se compone de varios niveles interconectados. Abríos paso hasta el nivel 20 y derrotad a Aranea para ganar la Esfera Escarlata 8. Podéis seguir bajando niveles... pero los enemigos que os esperan en los pisos 40, 60, 80 y 100 son los más duros del juego.



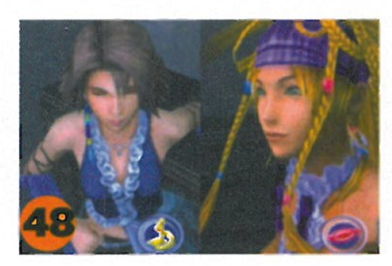
45



46



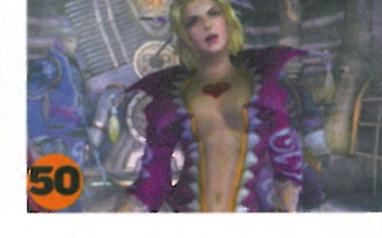
47 **PESE A SER ESCURRIDIZO,** Tobli (¡con su ejército de Hypellos!) está dispuesto a ayudaros si le alcanzáis.



48



49



50

Capítulo 4

NAVE CELSIUS (+7,8%). El capítulo más corto (o largo, si os portáis bien) del juego comienza tras el rescate de Yuna. Consultad el contenido de las Esferas Escarlata 2 y 3, descansad en los dormitorios y hablad con Shinra. Vuestro único modo de visitar Spira lo traen las **Esferas de Comunicación,** una vasta red de cámaras que habréis visto colocar a Shinra en el capítulo previo. Como primera toma de contacto, usadlas para hablar con:

- **Wakka en Besaid (45)**
- Dona en Kilika
- Maroda en Bevelle
- Yaibal en la Roca Hongo.

En ningún caso debéis interrumpir las escenas, ¡así que paciencia!

Tras las conversaciones, hablad con Buddy y luego con Paine. Por último, volved a hablar con Buddy para poner rumbo al Río de la Luna. Pero antes, prestad mucha atención a las esferas de comunicación. Ahora podéis acceder a más regiones, y si queréis completar el porcentaje de juego (cuatro jugosos puntos), debéis ver **TODAS Y CADA UNA DE LAS ESCENAS** de las dieciocho zonas disponibles:

- Wakka y Beclem en Besaid (siete escenas).
- Barthello en Kilika (una escena)
- Shelinda en Luca (tres escenas).
- **Rin en Mi'ihen (46)** (investigación: hay que demostrar que Rikku o el Comechocobos son los culpables en este misterio. Usad la red de cámaras para **reunir pistas**).
- Camino del Hongo.
- Templo de Djose (cinco escenas. Se obtienen dos volúmenes Albed).
- Río de la Luna.
- Ormi en Guadosalam
- Shinra en la Llanura del Trueno (hay que atrapar un chocobo con el invento de Shinra).
- Bosques de Macalania (Entrada).
- Bosques de Macalania (Agencia).
- Nhadala en el Desierto Bikanel.
- Nación Cactilio.
- Templo de Bevelle.
- Clasko en la Llanura de la Calma (esfera del Rancho de Chocobos, dos escenas).
- Llanura de la Calma (Agencia. Hay que ver al dueño de la agencia, preparando **un cofre con 50.000 giles**).
- Kimahri en Monte Gagazet.
- Fuentes Termales del Monte Gagazet (dieciséis escenas).

Tened en cuenta que ciertas secuencias tardan bastante en dar comienzo, mientras que otras requieren el uso del zoom sobre un punto o personaje interesante. Por último, una pequeña pista: las secuencias esenciales (como conversaciones o escenas destacadas) terminan cuando tiene lugar una desconexión, o bien si se produce un aumento en **el volumen de la música.**

RÍO DE LA LUNA (+0,8%). Para preparar un concierto se necesita al empresario por excelencia: **¡Tobli! (47).** Perseguidle junto a sus acreedores por todo el Río de la Luna hasta la entrada a Guadosalam.

NAVE CELSIUS (+3,4%). ¿Dónde está Rikku? Buscadla en el bar para recibir una peculiar clase de baile. Tenéis que pulsar los botones que aparecen en la pantalla de Yuna, y **si coincide con la nota musical (48)** que surge en su recuadro (o bien si vuestros movimientos son parejos a los de Rikku), obtendréis más puntos y mejores premios.

De vuelta en la nave, **revisad la red de cámaras** y todas las secuencias de las regiones accesibles:

- Beclem y Lulu en Besaid (dos escenas).
- Dona y Barthello en Kilika (cuatro escenas).
- Kilika (Templo).
- Yaibal y Lucil en el Camino del Hongo (dos escenas).
- Templo de Djose.
- Elma en el Río de la Luna.
- Ormi en Guadosalam.
- Llanura del Trueno.
- **O'aka** en la Agencia de Viajes de Macalania.
- Isaaru en Zanarkand (tres escenas).

LLANURA DEL TRUENO (+1'8%). El emplazamiento del gran concierto tiene un problema: un enorme monstruo. Seguid la flecha roja hasta la caverna, revisad el contenido de los tres cofres y **enfrentaos al engendro (49).**

JEFE: SALAMANDRA
Vit.: 12850 **Exp.: 1200**
No penséis que este es un "jefe menor". La magia no le hace ningún daño, si bien se le puede cegar para esquivar sus ataques físicos. Usad Sacro y ataques físicos poderosos, y no descuidéis el uso de Cura+.

NAVE CELSIUS (+2,2%). Venga, recoged la mandíbula del suelo y secaros esas lagrimillas tras la emotiva secuencia del concierto. Hablad con el abuelo Maechen en la cubierta y **buscad a Leblanc (50)** en la sala de máquinas: tiene para vosotros la Esfera Escarlata Cinco. Volved al puente de mando y hablad con el resto de los personajes.





51 PARA QUE BECLEM entregue su esfera es vital haber visto antes todas las escenas en Besaid, en el Capítulo 4.



52



53



54



55

56

CAMINO HONGO

Caverna de la Aflicción



TRAS CONSEGUIR las dos últimas Esferas Escarlatas en Vía Infinito, podéis acceder a esta caverna en el Camino del Hongo. Es la oportunidad perfecta para "precalentar" contra Shuyin, si bien Yuna ha de luchar antes contra sus amigas. Rikku, Paine, Baralai, Gippal y Nooj serán vuestros enemigos. El premio será el accesorio "Danzas Mágicas I", que permite usar hechizos con gasto cero de Puntos Mágicos.

Capítulo 5

NAVE CELSIUS (+2%). Podéis ir al Etéreo en cualquier momento. Pero antes hay mucho que hacer para completar **todos los episodios.** Volved a descansar y asistid a los lamentos de Brother. Después hablad con Buddy en la sala de máquinas.

RUINAS DE ZANARKAND (0'8%). Tras la escena inicial, hablad con Maechen por última vez, y despedíos también de Isaaru.

ISLA BESAID (+1'8%). Wakka os recibe con muy buenas noticias: ¡ya es padre! Conoced a su pequeño y **buscad a Beclem en la playa (51),** quien antes de partir os entregará una esfera muy especial como regalo para Wakka. Entregádsela a vuestro amigo y disfrutad la fiesta.

ISLA KILIKA (+1%). Dirigíos a las puertas que llevan al bosque, y desde ella al templo, donde seréis testigo de la reconciliación entre Donna y Barthello. Si habéis seguido nuestro consejo y hablado en todos los capítulos con el hombre del catalejo, os dejará **subir a un ferry** que conduce al accesorio Invencible: permite a su portador causar un daño superior a 9999 puntos.

BEVELLE (+1'8%). Maroda os pondrá al corriente de la situación sobre el nuevo orden en Bevelle. Regresad una vez más para poder acceder a **Vía Infinito.**

LUCA (+0'6%). Podéis jugar al blitzbol, pero vuestro objetivo es otro: en la plaza de Luca, acercaos al mirador. Los recuerdos de Yuna os harán **perseguir un moguri (52).** Y si no conseguisteis arrebatar la Esfera Dama Fortuna a Shinra (en el torneo de Rompeesferas, Capítulo 3), esta es vuestra oportunidad. **Buscadle en el Estadio,** aunque ahora os costará el doble derrotarle. ¡Ánimo y a por la victoria!

CAMINO DE MI'IHEN (+0,2%). Rin ha descubierto quién es el culpable: **tras reunir a los sospechosos (53),** su dedo acusador señalará al culpable, de acuerdo con las pistas que hayáis reunido a lo largo de la investigación. A partir de ahora **podéis montar en chocobo** y acceder al resto de los tesoros de la zona, como el accesorio Victor Primoris a la entrada de la Roca del Hongo. Y si habéis enviado un chocobo con éxito a la zona, Clasko os informará sobre una nueva y peligrosa mazmorra, también en la entrada. Si la superáis con éxito obtendréis el tablero Fuente de Poder.

CAMINO DEL HONGO (+3%). Los chicos de la Liga quieren entrenar un poco. Lucharéis contra seis grupos de sus mejores guerreros, y tras ellos **contra sus líderes (54).**

JEFE: LUCIL
Vit.: 7324 **Exp.: 370**
Lucil usa y abusa de los objetos de ataque, algunos de ellos realmente poderosos. Tratad de impedir que use Condena y dejadla K.O. con un par de hechizos potentes.

Tras el "entrenamiento", buscad a Lucil en el Ala Este de la base de la Liga, y **tomad la Esfera de Nooj.** Revisad su contenido en la Celsius, y volved para participar en los retos de la Caverna de la Aflicción.

TEMPLO DE DJOSE (+0,8%). Los albed quieren que probéis su nueva arma, **un robot experimental (55)** bastante duro de roer... en el futuro. Derrotarle en el Nivel 1 no requiere apenas esfuerzo, pero para completar el Episodio debéis volver al Desierto Bikanel y excavar en busca de las piezas necesarias para reparar el robot **(40 piezas Z, 14 piezas S y 8 piezas A).** Pedid un "Manual de Reparación" al hombre sentado en la sala oeste del templo, y enfrentaos al engendro mecánico, aunque esta vez bajo Nivel 5.

JEFE: EXPERIMENTO
Vit. 18324 **Exp.: 0**
El ataque especial de esta máquina puede matar a un personaje de un golpe. Por suerte, no puede usarlo muy a menudo. Usad Niebla contra él y las mejores habilidades de Tiradora, mientras el tercer personaje cura al grupo de forma continua.

RÍO DE LA LUNA (+0'4%). Tobli os propone **uniros a su "show" musical (56)** ¡y cómo negaros tras todo lo que ha hecho por el grupo!

GUADOSALAM (+1'2%). Hablad con Tromell dos veces a la entrada de la mansión para completar el episodio. Volved a continuación a Guadosalam y **hablad con el joven guado** (que se encuentra tras una puerta antes cerrada) para obtener un nuevo tablero. Haceos también con la esfera de Baralai, y con el accesorio que Tobli os ha dejado como regalo en su casa. Una visita bastante provechosa, ¿verdad?

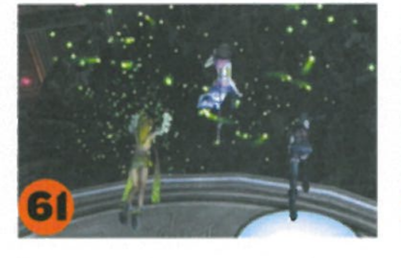
LLANURA DEL TRUENO (+1%). Vuestro cometido es eliminar a los monstruos que destrozan los pararrayos. **El contenido de los cofres** que custodian varía según cuántos pararrayos hayáis calibrado a lo largo del Capítulo 2. No os descuidéis: son batallas duras. ▶▶


57 HUMBABA ES EL JEFE FINAL en la Llanura del Trueno. Sus ataques son tan duros que la magia curativa es imprescindible.

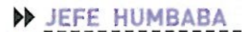

58 COMPLETAR EL EPISODIO en Bikanel exige derrotar a Angra Mainyu, un jefe más terrible aún que los enemigos finales.


59


60


61


62



JEFE HUMBABA
Vit.: 27772 **Exp:: 1800**
La torre 10 está custodiada por un monstruo más poderoso que el resto. Esta será vuestra alineación: una Maga Blanca, una chica como Caballero Oscuro y una Tiradora.

El temible Humbaba (57) deja tras de sí la entrada a una caverna. Buscad a Cid y derrotad al jefe final.

JEFE: PANZER
Vit.: 30500 **Exp.: 4300**
Máquinas y más máquinas... Este era el enemigo que copiaba ataques gracias a sus drones de vigilancia. Si los destruisteis a todos, no podrá usar ataques "robados" contra vosotros, así que dadle duro con magia y ataques físicos.

La caverna donde estaba Cid oculta más de un secreto. Para empezar, sus enemigos son un medio ideal para conseguir Experiencia rápidamente. Pero también esconde muchos tesoros (entre ellos el accesorio **Fuerza de la Naturaleza**), a los que accederéis abriendo los muros de la mazmorra. Para hacerlo, tomad nota de los números indicados en las esquinas de la pantalla, y sumadlos a los de la puerta correspondiente para abrirla y así avanzar en la caverna.

BOSQUES DE MACALANIA (+0'6%). Visitad los lagos donde se reunían los Guado para que Yuna encuentre su momento de soledad y recibáis el tablero Rayo de Esperanza. Después **buscad a O'aka** en la agencia de viajes. Si le ayudasteis previamente os venderá nuevos accesorios a precios de ganga.

DESIERTO BIKANEL (+1'2%). Los problemas son muy graves en la Nación Cactilio, y tenéis que derrotar al terrible poder que la asola: **Angra Mainyu (58).** Es hora de buscar al resto de los cactilios:

- **CHIAPA**
En los bosques de Kilika. Buscad la primera bifurcación a la derecha y subid al árbol que cruza el río.
- **ERIO**
En el sendero exterior que lleva a la cima del Monte Gagazet.
- **BARSTCHELLA**
En casa de Dona, en Kilika.
- **FRAILEA**
Dentro de la Caverna Cactilio. Debéis acabar con los monstruos que Frailea ha creado, ¡algunos versiones grotescas de los monstruos habituales! Tras una serie de combates, debéis llegar hasta el cactilio, pero **evitando ser sepultados** por la arena. Después de derrotar a Frailea, regresad al exterior.

JEFE: ANGRA MAINYU
Vit.: 333444, 5440, 5440
Exp.: 5000, 0, 0
Conseguir el episodio completo de este nivel requiere enfrentarse a un jefe final de poder atroz. Son necesarias las habilidades Autocoraza, Autoescudo, Espejo y Autoprisa. Mantened siempre al máximo la salud del grupo, y utilizad Oscuridad muy a menudo. Los dos apéndices de Mainyu han de ser atacados en todo momento. Aún con un nivel alto (70 o superior) la batalla será muy dura. ¡Ánimo!

LLANURA DE LA CALMA (+0'4%). Es hora de conocer al ganador de la campaña publicitaria. ¡Y sí, **a la novia del hijo del tendero (59)!** También podéis acceder a una nueva mazmorra (y al Reactor para Rikku) si habéis enviado chocobos de Nivel 5 por toda Spira.

MONTE GAGAZET (+1,2%). Kimahri y Garik resuelven diferencias en la zona norte. **Tras la pelea (60),** en la zona alta el artesano estará creando una estatua a imagen y semejanza de Kimahri, que estará acabada justo antes de la lucha final. **Regresad una vez más** (directamente a la zona de la estatua) para que Lian y Ayde os entreguen el tablero Conflagración.

ETÉREO (+6'4%). Para entrar en el Etéreo podéis optar por varias rutas, pero **la más adecuada es la de Bevelle (61).** Si optáis por recorrer las cinco (Besaid, Kilika, Djose, Bevelle y Llanura de la Calma), conseguiréis **el Tablero Megiddo.** Todas ellas llevan a enfrentamientos inevitables contra antiguos aliados:

JEFE: SHIVA
Vit.: 14800 **Exp.: 8000**
El Eon más sensual tiene su debilidad natural en el Fuego. Procurad que no absorba PM, y tratad de frenar sus ataques con Lento.

JEFE: HERMANAS MAGUS
Vit.: 9788, 10330, 12240
Exp.: 3000, 3000, 0
Al ser tres, serán las que más problemas causen. Sobre todo si se unen (62) para realizar su Ataque Delta, que deja muy "tocado" al grupo. Derrotad primero a Mindy (la hermana más débil), y anulad todos sus hechizos especiales.

JEFE: ANIMA
Vit. 36000 **Exp. 6000**
Ah, aquellos tiempos en que Anima estaba del lado de yuna... Su ataque especial da casi tanto miedo como su aspecto. Al menos es débil frente a Sacro, elemento que aportan los ataques Excalibur y Kogoro Sacro.





EL 100% SÓLO ES POSIBLE si, una vez en el Etéreo, regresáis a la Celsius para la despedida de todos los personajes.





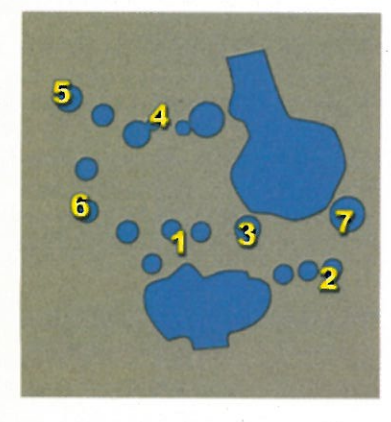




Al continuar hacia el abismo, os reuniréis con... **¿Leblanc?** ¿Cómo ha llegado tan lejos? Al menos con ella hay una esfera azul para volver a la Celsius y salvar partida. **Poned en orden los asuntos pendientes (63),** hablando con Cid, Shinra, Buddy y Brother, y a continuación regresad al Etéreo.

Para seguir adelante es necesario tocar una canción. Tenéis que pulsar los paneles que activan las notas necesarias, e introducirlas **en los órganos contiguos (64).** Después de una serie de tres órganos podréis salvar vuestra partida. Pero antes de llegar a Vegnagaun hay que superar otro reto musical. Nada tan fácil como pisar las plataformas en el orden indicado:

MAPA MUSICAL



Un "truqui" antes de empezar: podéis volver atrás y salvar entre cada una de **las dos primeras batallas.**

JEFE FINAL: VEGNAGAUN (COLA)

Vit.:34200 **Exp.: 5000**

La pieza más de Vegnagaun lanza un poderoso láser que diezmará vuestra Vitalidad. La Magia Negra y Niebla son buenas opciones.

JEFE FINAL: VEGNAGAUN (PIERNA, NODOS A, B Y C)

Vit.: 18220, 30000, 30000, 30000
Exp.: 6000, 8000, 8000, 8000

*Esta pieza no ofrece mucha resistencia, pero **los nodos son otro cantar (65).** Merece la pena destruirlos para conseguir una cantidad brutal de Experiencia. La clave está en el color: el nodo Rojo realiza ataques físicos, a los que es inmune. El nodo amarillo actúa igual con la magia, mientras que el verde se encarga de apoyar al resto.*

JEFE FINAL: VEGNAGAUN (NÚCLEO), BALUARTES

Vit.: 33040, 3000, 3000
Exp.: 7000, 200, 200

*Las patas de Vegnagaun causan continuo daño y estados alterados, así que debéis impedir que den demasiada guerra, algo fácil gracias a su escasa Vitalidad. El núcleo no sólo resucita a los baluartes a menudo, sino que **lanza un superataque (66)** que sólo podéis evitar de un modo: preparando a las chicas para usar sus Esferas Especiales.*

JEFE FINAL: VEGNAGAUN (CABEZA)

Vit.: 38240, 2500 (cuernos)
Exp.: 0

*La cabeza sólo es vulnerable si antes destruís los cuernos, que trabajan en unión para causar daños de hasta 1.500 puntos. Equipaos contra estados alterados, y **atacad a la cabeza (67)** en cuanto tengáis ocasión. Nuevamente las Esferas Especiales son una excelente opción. Y no olvidéis que, si Shuyin habla nueve veces antes de que termine el combate, Spira está condenada.*

JEFE FINAL: SHUYIN

Vit.: ¿?? **Exp.: ¿??**

*No esperabais esta sorpresa final, ¿verdad? **Shuyin recurre a los ataques de su alter ego (68),** y aunque son un gozo para la vista, pueden derribar al grupo si os descuidáis. ¡Y tendríais que empezar de nuevo contra el núcleo de Vegnagaun! Podéis optar por la vía épica y que las chicas luchen codo con codo hasta el final, o bien usar una Esfera como Ornamento Floral y vencer por fin a este impersonator. ¡Bravo!*

LOS MÁS MALOS

Nueva aventura y los 5 finales

TRAS LA SECUENCIA FINAL, se os da la posibilidad de comenzar una nueva partida. Una oportunidad estupenda para conseguir más porcentaje de juego, ya que contaréis con todo el porcentaje acumulado anteriormente, todos los tableros, esferas, accesorios, objetos, diccionarios albed, las mejoras de esferas y también todas las habilidades. ¡Y desde el principio! Eso sí, el nivel de las chicas volverá a partir de cero.

LOS DISTINTOS FINALES: El final "malo" tiene lugar si no derrotáis a Vegnagaun.Tras la caída de Shuyin podéis acceder a cinco finales distintos:



1. FINAL COMUN (1 y 2): si no pulsáis ningún botón al final, accederéis al final normal. Si pulsáis X durante la secuencia en el Etéreo, tendrá lugar una escena adicional en esa zona.



2. FINAL BUENO (1 y 2): pulsad X en el Etéreo (si también lo hicisteis en el Cap. 3). Yuna podrá elegir entre ver a alguien especial (1), dando lugar a una escena adicional tras los créditos, o bien dejarlo pasar (2).



3. FINAL PERFECTO: necesitáis un porcentaje del 100%, y de nuevo pulsar X durante la escena en el Etéreo. Podréis ver los dos finales (Común y Bueno) y una nueva secuencia extra al final.

Los retos ocultos

Todo el pueblo de Spira disfruta de la Gran Calma que trajo Yuna. Así que no es de extrañar que sea un hervidero de secretos, juegos, diversión, tesoros ocultos y premios, de los que estas tres aventureras pueden sacar provecho. ¡Al igual que todos vosotros!

¡VAMOS AL TEATRO!

PELÍCULAS Y MÚSICA

DÓNDE: LUCA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 1, 2, 3 Y 5

LUCA ES UN SITIO DIVERTIDO, el lugar ideal donde gastar esos giles que os queman los bolsillos. De camino al estadio, en la rotonda, id hacia el fondo y entraréis en el Teatro de Luca. Allí podéis comprar, a precios razonables, esferas de música o de películas, con todas las secuencias del juego. De este modo podréis disfrutar de ellas en el espectacular auditorio. ¡Seguro que no os cansáis de ver los conciertos de "Yuni" una y otra vez!





ROMPEESFERAS

EL JUEGO DE MODA EN SPIRA

DÓNDE: LUCA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 1, 2, 3 Y 5

REGLAS:

Vuestro objetivo es sencillo: sumar una o más de vuestras Monedas Doradas a las Monedas Azules, para conseguir un múltiplo del número indicado en la esfera núcleo. Los múltiplos a conseguir son indicados en la parte superior de la pantalla, al igual que la suma que vais obteniendo. Para ganar, tenéis que usar una cuota de monedas azules en el número de turnos indicados, ¡y sin pasaros del tiempo indicado!

Tras iniciar una partida y escoger vuestras cuatro monedas (mejor que sean con números distintos), aparecerá un tablero. Hay una esfera núcleo (por ejemplo, 6), rodeada de vuestras cuatro monedas doradas (que pueden ser 2, 3, 5 y 6), las cuales a su vez están rodeadas por 16 esferas azules.

En la esquina superior izquierda podéis ver el número de turnos de que disponéis, el tiempo máximo por turno y la cuota de monedas que debéis alcanzar. Las Monedas Azules son renovadas tras ser eliminados todos sus múltiplos.

Pongamos un ejemplo: tenemos como Esfera Núcleo 6, unas Monedas Doradas que son 3, 2, 6, y 5, y unos múltiplos a lograr (6, 12, 18). Así que elegimos la Moneda Dorada 5 y la sumamos a la Moneda Azul 1, consiguiendo así el 6 y "rompiendo" en núcleo (pasando así al siguiente turno). En total habremos usado una moneda azul, con lo que nos quedan 19 para cumplir la cuota (1/20)

GANAR Y PERDER:

Evidentemente, cuantas más Monedas Azules gastemos, más cuota alcanzaréis. Por ejemplo, si usamos la Moneda Dorada 5, y la sumamos a las azules 8, 9 y 6, conseguiremos el múltiplo 28 (5 + 8 + 9 + 6 = 28). De este modo, habremos usado tres Monedas Azules. Estaremos más cerca de la victoria... o de la derrota:

1 - Una combinación de muchas Monedas Azules es estupenda para la cuota, pero nos puede dejar sin monedas útiles durante un par de turnos, y si no conseguimos uno del los múltiplos, perderemos. Por lo tanto, conviene no excederse, y pensar la jugada dentro del poco tiempo que tenemos en ese turno.





2 - Jamás hay que hacer una combinación sólo con Monedas Doradas, ya que no cuentan para la cuota y perderemos un turno tontamente. Sólo se debe hacer si no queda más remedio, es decir, si el núcleo es 1 y se va a cubrir el múltiplo con cualquier moneda.

3 - Tenéis que ser rápidos y no pensaros mucho la jugada, ya que si se cumple el tiempo de que disponéis antes, habréis perdido.

LAS MONEDAS:

Hay monedas sencillas... pero también las hay con habilidades especiales: conseguir objetos, nuevas monedas, alterar el valor de las Monedas Doradas (ya que podemos venderlas) o Monedas de Eco. Para conseguir nuevas clases de monedas podéis excavar en Bikanel, o bien ganarlas jugando.

LOS ECOS:

La mejor manera de ganar es conseguir un eco. Para ello, y siempre que hayamos seleccionado una moneda con esta habilidad, basta con usar varias veces seguidas el mismo número de monedas (por ejemplo, conseguir un múltiplo varios turnos seguidos usando una Moneda Dorada y una Azul). El Eco se acumula turno tras turno, sumándose a la cuota. Esto es genial para ganar a rivales duros, pero recordad que el eco se desvanecerá en cuanto usemos un número distinto de turnos.

ECO: Nº DE MONEDAS AZULES USADAS + ECOS CONSECUTIVOS

El eco de multiplicación es algo más complicado. Si por ejemplo el núcleo es 3 y conseguimos el múltiplo 6 (el doble de 3), en el

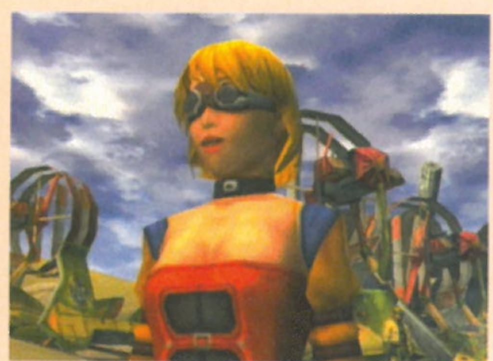
¡TODOS A EXCAVAR!

TESOROS Y ARENA

DÓNDE: DESIERTO DE BIKANEL
CUÁNDO: CAPÍTULOS, 1, 2, 3 Y 5

CON LA CARTA DE RECOMENDACIÓN de Gippal, y tras hablar con Nádala, ¡ya sois excavadores! Buscad tesoros por todo el desierto, piezas para el Experimento del Capítulo 5 o monedas para el Rompeesferas. Cuantas más excavaciones completéis, más alto será vuestro ranking. Si queréis que se os pague más por vuestro trabajo, basta con que visitéis el Templo de Djose y hagáis un examen. Para sacar la mejor nota debéis demostrar que os ENCANTA excavar.





ZONAS DE EXCAVACIÓN EN BIKANEL

LUGAR	DISPONIBLE EN LOS CAPÍTULOS	NECESITÁIS
EXTENSIÓN OESTE	1, 2, 3, 5	CARTA DE GIPPAL
EXTENSIÓN SUR	2, 3, 5	COMPLETAR LA MISIÓN DEL OASIS
EXTENSIÓN ESTE	3, 5	COMPLETAR LA MISIÓN NACIÓN CACTILIO
EXTENSIÓN NORTE	3, 5	COMPLETAR LA MISIÓN NACIÓN CACTILIO
EXTENSIÓN CENTRAL	5	ENVIAR UN CHOCOBO A BIKANEL CON ÉXITO

siguiente turno tendremos que conseguir un eco obteniendo de nuevo el doble del núcleo (al margen del número que sea).

ECO DE MULTIPLICACIÓN: MÚLTIPLO DEL NÚCLEO + ECOS CONSECUTIVOS

PREMIOS Y RIVALES:
Todos los jugadores de Rompeesferas se encuentran en Luca, y podéis empezar a darles cera desde el Capítulo 2. Según las monedas especiales que uséis contra ellos, ganaréis todo tipo de objetos,monedas o giles. Los rivales más duros son los del Capítulo 5... y cierto albed pequeñajo llamado Shinra. Si le ganáis (en el Torneo del Capítulo 3, o bien en el Capítulo 5), obtendréis la codiciada esfera Dama Fortuna. ¡Haced que muerda el polvo!

MINIJUEGOS

UN PARQUE DE ATRACCIONES EN LA LLANURA DE LA CALMA

DÓNDE: LLANURA DE LA CALMA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 1, 2, 3 Y 5

CARRERA LUPINA: Escoged un lobo, elegid cuántos créditos queréis apostar por él... ¡y a disfrutar de la carrera! Podéis hacer apuestas dobles, o elevar los créditos apostados cada vez que vuestro nivel en la capacidad publicitaria aumente. Fijaos en los parámetros de cada lobo, y escoged un ganador.

CARRERA DE REPTILES: Seguro que muchos recordáis el clásico «Frogger». Este minijuego es muy similar: vuestro lagarto ha de llegar al otro extremo, esquivando boms (cuando miren a otro lado), dragones y otros monstruos. El porcentaje de victoria con respecto a vuestra apuesta se calcula en función del tiempo que tardéis en llegar a la meta. Podéis ganar aún más créditos si, una vez en la meta, seguís adelante. ¡Pero el riesgo también aumenta! Es bastante más difícil de lo que parece.

TRAGAPERRAS: Tal vez el minijuego más difícil de la Llanura de la Calma. Debéis alinear tres animales del mismo color, ¡y se mueven muy deprisa! El porcentaje de premio varía de una partida a otra, del 1% al 100%. Como en todo, el truco está en tener reflejos y una excelente coordinación al pulsar el botón que detiene la fila.





PUBLICIDAD

CAMPAÑA PUBLICITARIA Y BÚSQUEDA DE NOVIA

DÓNDE: LLANURA DE LA CALMA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 1, 2, 3 Y 5

RELACIONES PÚBLICAS YUNA: Cuando viajéis a la Llanura de la Calma, hablad con unos de los dos representantes situados a los lados de los deslizadores. Podéis disfrutar de sus atracciones o apuntaros a sus campañas de publicidad. Desde ese momento, y cada vez que os acerquéis a un personaje de Spira, pulsad Cuadrado y escoged el menú de Publicidad. Según el eslogan elegido, su respuesta variará: si es favorable, conseguiréis puntos para vuestra empresa, que se traducen en premios (canjeables por los créditos ganados en los minijuegos), descuentos, nuevas atracciones (una por empresa)... o en conseguir un preciado Episodio Completo en el Capítulo 5, cuando se decida el ganador de la campaña. Para saber cuál es la mejor opción, hablad antes con el personaje y haceos una idea de sus gustos. En cualquier caso, podéis hablar de nuevo con esa persona más tarde, y elegir el lema adecuado. Aquí tenéis una lista con los eslogan y su puntuación.

PUNTUACIÓN POR CADA ESLOGAN

CAMPAÑA 1	CAMPAÑA 2		
A	A	¡ESTÁN MUY EMOCIONADOS!	5 PUNTOS
B	B	PARECEN BASTANTE INTERESADOS	3 PUNTOS
C	C	ESTÁN ALGO INTRIGADOS	2 PUNTOS
D	D	NO LES INTERESA LO MÁS MÍNIMO	1 PUNTO
E	E	ESTÁN ASQUEADOS	0 PUNTOS

Vuestro porcentaje aumenta de un capítulo a otro, y si queréis conseguir todas las atracciones de la Llanura de la Calma, podéis cambiar de empresa publicitaria, si bien el porcentaje que llevéis acumulado en la campaña se dividirá a la mitad.

Otro modo de conseguir muchos puntos en la campaña es gastar créditos en las atracciones de la Llanura. Eso sí, sabed que el porcentaje varía en cada capítulo:

PUNTOS DE CAMPAÑA OBTENIDOS POR CRÉDITOS

CAPÍTULO	PORCENTAJE
1	1 PUNTO POR CADA 20 CRÉDITOS
2	1 PUNTO POR CADA 50 CRÉDITOS
3	1 PUNTO POR CADA 100 CRÉDITOS
5	1 PUNTO POR CADA 200 CRÉDITOS

¡AHÍ VIENE LA NOVIA!: Este minijuego es muy similar a la campaña de publicidad. Basta con hablar con el gerente de la Agencia de Viajes, en el centro de la Llanura, y aceptar su oferta para buscar novia a su vergonzoso hijo. Buscad su media naranja por toda Spira, (pulsad Cuadrado para hablar con una chica y aparecerá un menú con varias frases a elegir), conseguid muchos puntos y hablad con el padre del novio en el Capítulo 5 para conocer a las candidatas. Según cómo lo hayáis hecho, obtendréis distintos premios. Aquí tenéis la puntación para cada respuesta.

PUNTUACIÓN POR CADA FRASE

A	¡PARECE EMOCIONADA!	5 PUNTOS
B	LE PICA LA CURIOSIDAD	3 PUNTOS
C	NO PARECE INTERESADA	2 PUNTOS
D	LE DEJA FRÍA	1 PUNTO
E	NO PODRÍAS HABERLA OFENDIDO MÁS	0 PUNTOS





RANCHO

¡A CRIAR CHOCOBOS!

DÓNDE: LLANURA DE LA CALMA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 2, 3 Y 5

CAPTURA DE CHOCOBOS: Tras ayudar a Clasko a lo largo del juego, habréis acabado con él en el nuevo y flamante rancho de chocobos. Aquí es donde irán a parar todos los chocobos que hayáis capturado. ¿Que cómo se capturan? Fácil: Clasko os hace entrega de verduras Gysahl tras "limpiar" el rancho. Si entráis en combate y aparece un chocobo, empezad a usad este objeto sobre él cuanto antes, mientras rápidamente acabáis con el resto de enemigos. Si lo capturáis, será trasladado directamente al rancho de Clasko.

CHOCOBOS, NIVELES Y EXPLORACIÓN: Para subir el nivel de un chocobo, basta con alimentarle con las verduras que os suministra el bueno de Clasko a medida que ganáis combates, siguiendo esta tabla:

TABLA DE VERDURAS

NIVEL	Nº DE VERDURAS NECESARIAS
2	10 VERDURAS PAHSANA
3	10 VERDURAS MIMETT
4	30 VERDURAS MIMETT
5	40 VERDURAS SYLKIS

Podéis enviar un chocobo a cualquier región para que investigue, busque tesoros y regrese con ellos. Si hay muchos chocobos en el rancho, se mostrará más reacio a explorar. Asimismo, los hay Audaces, Tímidos y Normales. Investigad la afinidad de cada chocobo con las distintas zonas, ¡y obtendréis resultados increíbles!

Si vuestra misión como entrenadores de chocobos es un éxito, recogeréis los frutos en el Capítulo 5. Al conseguir enviar chocobos del más alto nivel por toda Spira, accederéis a una mazmorra secreta. !Suerte!







PARARRAYOS

UNOS REFLEJOS "ELECTRIZANTES"

DÓNDE: LLANURA DEL RAYO
CUÁNDO: CAPÍTULOS 2 Y 5

¡ECHAD UNA MANO AL ALBED!: Al viajar a la Llanura del Trueno en el Capítulo 2, un albed os pedirá ayuda para calibrar las torres pararrayos, ahora averiadas. Basta con acercarse al pararrayos y pulsar X. Cada una ofrece un divertido juego de habilidad, siendo un total de 10 torres, situadas a ambos extremos de la Agencia de Viajes de la Llanura del Trueno.

Los retos son distintos para cada chica:

• **RIKKU** usa un sistema de calibración simple, en el que tiene que pulsar los botones que aparecen en pantalla al instante. Cuanto más aciertos consiga, más rápidas serán las combinaciones. ¡Y así hasta 30 combinaciones seguidas!

• **PAINE** debe pulsar los botones precisos... pero escogiendo entre una serie de tres que caen, de los cuales sólo uno brilla en el último instante: ese es el que ha de pulsar. Por supuesto, la velocidad aumenta progresivamente.

• **YUNA** tiene que recurrir a su memoria, y repetir las combinaciones de botones que aparecen en pantalla. La torre 10 (tras la agencia de viajes, en la distancia) es más dificililla, ya que las combinaciones han de ser introducidas en orden inverso.

Tras calibrar las diez torres (con o sin éxito), hablad con el albed en la agencia de viajes para recibir una recompensa, y también conocer vuestros progresos. Vuestra pericia determinará los premios en los cofres junto a cada una de las torres, a obtener en el Capítulo 5.





TIRO

DISPAROS EN BESAID

DÓNDE: BESAID
CUÁNDO: CAPÍTULOS 2, 3 Y 5

EL RETO DE BECLEM: Debéis recorrer la isla y llegar hasta la playa, disparando sobre cualquier enemigo que se cruce en vuestro camino para sumar puntos. Cada monstruo requiere un número de disparos, y si acabáis con varios seguidos, la barra de "combo" encadenado se irá llenando. Además, cada monstruo deja tras de sí un cofre con varias clases de munición. Tras cada récord accederéis a otro nivel, ¡y a nuevos premios!

TEMPLO DE BESAID: Tras acabar con el Eon del templo, hablad con el sacerdote y os ofrecerá un nuevo reto como tiradores. Ahora avanzaréis de forma automática y en perspectiva subjetiva, ¡así que pulid bien esos reflejos en cada disparo!



BLITZBOL

VUELVE EL DEPORTE REY

DÓNDE: ESTADIO DE LUCA
CUÁNDO: CAPÍTULOS 5

¡VUELVE EL BLITZBOL!: nada más visitar el estadio durante el Capítulo 5, se os ofrecerá la posibilidad de sustituir al equipo de Wakka en este peculiar deporte. Durante cinco minutos tenéis que jugar a este waterpolo subacuático, robando la pelota al equipo rival y marcando en su portería. ¡Suerte!

REGLAS: Ahora el Blitzbol es más un entrenamiento que juego en sí mismo, y se han producido unas cuantas novedades en sus reglas básicas. Aquí las tenéis:

NÚMERO DE MIEMBROS: cada equipo tiene ahora un portero y siete jugadores, con lo que podemos hacer formaciones más precisas entre defensa y ataque. Las formaciones posibles son 2-4-1, 2-3-2 y 2-2-3

SE PUEDE TIRAR A PORTERÍA o pasar desde cualquier posición.

SE PUEDE HERIR AL RIVAL y dejarlo fuera de juego.

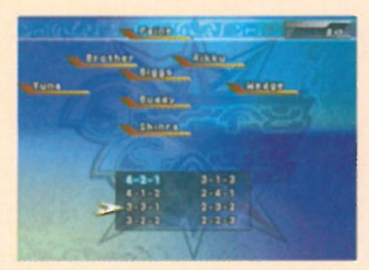
NO HAY SEGUNDO TIEMPO: gana quien más goles consiga durante los cinco minutos del partido.

PASOS DEL BLITZBOL:

1. COMIENZA EL JUEGO: podéis comenzar nada más llegar a Luca, o bien hablando con la mujer albed en la parte central del estadio.

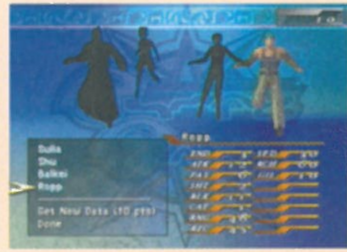
2. ENTRENAMIENTO: para mejorar los atributos de los jugadores (como Ataque, Pase o Alcance), cada miembro ha de superar un régimen de entrenamiento (o bien todos en grupo). Para ello debéis gastar los puntos ganados tras cada partido.

3. FICHAJES: del total de 99 jugadores de blitzbol, 35 son fichajes libres. Se les puede fichar para el equipo y ponerles a entrenad inmediatamente, e incluso hay nuevos fichajes disponibles a medida que se ganen los partidos.









4. JUGAR UN PARTIDO: hay tres tipos de partido: Liga de Spira, Torneo y Exhibición. En realidad los partidos son automáticos, así que no participaréis en la acción salvo para fichar y entrenar.

5. PREMIOS Y PUNTOS: recibiréis puntos de acuerdo con vuestras victorias o derrotas en cada tipo de partido. Al acumular puntos, accedéis a premios "de verdad", como objetos o nuevos accesorios.

INVESTIGACIÓN

RIN, DETECTIVE PRIVADO

DÓNDE: NAVE CELSIUS Y CAMINO DE MI'IHEN
CUÁNDO: CAPÍTULOS 4 Y 5

SOSPECHOSOS HABITUALES: el misterio de Mi'ihen no acaba con la investigación de Rin en el capítulo 4. Si queréis asistir a las divertidas deducciones de Rin, y ganar también algún premio, podéis determinar el culpable si veis ciertas escenas en la red de cámaras de Rin, además de cumplir estos objetivos:





PISTAS Y SOSPECHOSOS

SOSPECHOSO	ACCIONES NECESARIAS	PREMIO
COMECHOCOBOS	- VER LAS EVIDENCIAS 1A, 1D, 2B, Y 2G EN LA RED DE CÁMARAS DE RIN.	SE PERMITE MONTAR EN CHOCOBO
PROFETA	- VER LAS EVIDENCIAS 1C, 1I, 2C, 2E, 2F, 2I, 2J, 2L, 2M, 23, 3H, 3I	LA RESOLUCIÓN DEL MISTERIO MÁS DIVERTIDA
CALLI	- VER CÓMO CALLI NO ATRAPA EL CHOCOBO (CAP.2), Y NO INVITARLA A LA NAVE CELSIUS - VER LAS EVIDENCIAS 1E, 1F, 2A, 2D, 3C, 3E	SE PERMITE MONTAR EN CHOCOBO, PERO YA NO SE PODRÁ ABRIR EL RANCHO DE CHOCOBOS.
RIKKU	- DURANTE LA CAZA DEL CHOCOBO (CAP. 2) SE DEBE VER LA ESCENA DE LA CAÍDA DE RIKKU, ADEMÁS DE INVITAR A CALLI A LA NAVE CELSIUS - VER LAS EVIDENCIAS 2K Y 1B	ACCESORIO RAGNAROK
RIN	- HABLAR CON LA ALBED DEL EXTREMO SUR DEL CAMINO DE MI'IHEN - VISITAR LA AGENCIA TRAS LA CAZA DEL CHOCOBO (CAP.2) - DERROTAR A 7 O MÁS MÁQUINAS (CAP.3) - LLAMAR A RIN DURANTE LA EVIDENCIA 3G - LLAMAR 5 VECES SEGUIDAS A RIN DESDE UNA CÁMARA QUE NO REGISTRE PISTAS	ESFERA DE GIPPAL

DICCIONARIOS ALBED

APRENDIENDO IDIOMAS

DÓNDE Y CUANDO: A LO LARGO DE TODO EL JUEGO

QUE BROTHER SIENTE ALGO POR YUNA no es ningún secreto, aunque intente disimularlo hablando en la lengua albed. Si queréis entender lo que dicen él y sus compañeros en Djose, o los mosqueos entre Cid, Rikku y sus hermanos, buscad cada uno de estos tomos:





PUNTUACIÓN POR CADA SLOGAN

LUGAR	CÓMO CONSEGUIRLO	Nº DE COPIAS
CELSIUS	HABLAD CON BROTHER HASTA TRES VECES TRAS LA PRIMERA MISIÓN	3
CELSIUS	HABLAD CON BUDDY HASTA TRES VECES TRAS LA PRIMERA MISIÓN	1
LAGO MACALANIA	HABLAD CON LA MUJER ALBED ENFRENTE DE LA AGENCIA DE VIAJES	1
TEMPLO DE DJOSE	TRAS ENROLAROS COMO EXCAVADORES	1
DESIERTO BIKANEL	TRAS LA PRIMERA VISITA AL DESIERTO	1
DESIERTO BIKANEL	EXCAVAD EN EL DESIERTO VARIAS VECES	6
LUCA	BUSCAD A RIN EN LUCA TRAS EL REPARTO DE GLOBOS	1
CELSIUS	HABLAD CON SHINRA AL PRINCIPIO DEL CAP. 2	1
TEMPLO DE DJOSE	HABLAD CON GIPPAL	1
TEMPLO DE DJOSE	VOLVED A HABLAR CON GIPPAL TRAS APUNTAROS COMO EXCAVADORES	1
TEMPLO DE DJOSE	AYUDAD A LOS HABITANTES DEL TEMPLO	1
LAGO MACALANIA	AYUDAD EN EL ASALTO DE LOS MONSTRUOS	1
CELSIUS	HABLAD CON PAINE AL COMIENZO DEL CAP.4	1
TEMPLO DE DJOSE (ESFERAS DE COMUNICACIÓN)	DEBÉIS VER LA PRIMERA SECUENCIA	1
TEMPLO DE DJOSE (ESFERAS DE COMUNICACIÓN)	DEBÉIS VER LA SEXTA SECUENCIA	1
BOSQUES DE MACALANIA (ESFERAS DE COMUNICACIÓN)	VED LA PRIMERA SECUENCIA	1
TEMPLO DE DJOSE	DERROTAD AL EXPERIMENTO EN EL CAP. 5	1
LLANURA DEL TRUENO	RESCATAD A CID EN LA LLANURA DEL TRUENO	1
CELSIUS	TENÉIS QUE VER LA SECUENCIA DE LA CHARLA ENTRE BUDDY Y BROTHER	1



CÓMO OBTENER EL 100 %

Aunque si habéis seguido todos los pasos indicados en la guía ya tendréis dicho porcentaje, aquí os facilitamos una tabla con absolutamente todo lo necesario para conseguir el deseado objetivo del 100%. Recordad que bajo ningún concepto debéis saltaros ninguna de las secuencias, ¿eh? ¡A trabajar!

Capítulo 1

LUCA: + 1,6%
- Examinad al moguri escondido en el segundo muelle.
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 1,8%
- Hablad con Paine, Rikku, Brother, Buddy y Shinra en el puente de mando de la nave.
- Hablad con el barman.
- Descansad.
- Visionad la primera esfera: "Comienzo del Viaje".

RUINAS DEL MONTE GAGAZET: + 2,6%
- Subid a la cima antes de que se agote el plazo.
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 0,6%
- Hablad con Brother y elegid la opción "Reconfortarle".

LUCA: + 1,6%
- Completad la misión del reparto de globos.
- Hablad con Rin.

CAMINO DE MI'IHEN: +0,2%
- Escuchad a Yuna y sus recuerdos.

CAMINO DE LA ROCA HONGO: + 4,6%
- Hablad con Yaibal y el resto de la Liga en su base.
- Hablad con Clasko.
- Entrad y comenzad la misión.
- Completad la misión.
- Hablad con Clasko y permitidle subir a la Celsius.
- Hablad con Lucil dos veces.
- Hablad con Maechen y escuchar su historia sin interrumpirle
- Buscad a Ormi y Logos en la Cueva.
- Visionad la esfera "Informe 1".
- Hablad con Clasko en el bar.

TEMPLO DE DJOSE: + 1%
- Recibid la carta de presentación de Gippal.

RÍO DE LA LUNA: + 0,6%
- Hablad con Tobli.
- Completad la misión.
- Dirigíos a la entrada del Etéreo.

LLANURA DEL TRUENO: + 0,2%
- Contemplad la secuencia de entrada, evidentemente sin interrumpirla. Volved a la Celsius.

BOSQUES DE MACALANIA: + 2,2%
- Hablad con Bayra en el sur.
- Hablad con Donga.
- Hablad con Pukukak en el norte.
- Hablad con Tromell cuatro veces.
- Completad la misión.
- Hablad con Oaka en la Celsius.
- Pagad la deuda de Oaka antes del Capítulo 3.

DESIERTO DE BIKANEL: + 0,8%
- Completad la misión.
- Contemplad la escena con Baralai.

LLANURA DE LA CALMA: + 0,2%
- Contemplad la escena inicial.
- Apuntaos a una campaña publicitaria.

MONTE GAGAZET: + 0,4%
- Contemplad la secuencia inicial

ISLA BESAID: + 2,2%
- Completad la misión.

RUINAS DE ZANARKAND: + 1,8%
- Hablad con Cid y reprochadle su comportamiento.
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 0,2%
- Escuchad las noticias sobre la esfera de Kilika.

ISLA KILIKA: + 1,6%
- Hablad con Dona en su casa.
- Completad la misión.

TOTAL: 24,2%

Capítulo 2

NAVE CELSIUS: + 2,4%
- Descansad.
- Hablad con Brother y entregad a la Liga la esfera robada.

CAMINO DEL HONGO: + 1%
- Entregad la esfera a Nov.

NAVE CELSIUS: + 0,6%
- Comenzad la búsqueda de los uniformes.

ISLA BESAID: + 0,8%
- Completad la misión.

ISLA KILIKA: + 0,2%
- Hablad con Dona y el resto de habitantes del puerto.

LUCA: +0,8%
- Id a la entrevista de Shelinda.

CAMINO DE MI'IHEN: + 1,4%
- Completad la misión. Hablad con Clasko y Calli y permitid que suban el chocobo a la nave.

CAMINO ROCA HONGO: + 1%
- Hablad con Elma y Lucil.
- Hablad con Nooj.
- Subid a la Celsius y visionad el Informe 7.

RÍO DE LA LUNA: + 0,2%
- Completad la misión.

GUADOSALAM: + 0,2%
- Hablad con Cid.

BOSQUES DE MACALANIA: + 1,4%
- Completad la misión.

LLANURA DE LA CALMA: + 0,8%
- Clasko corred hacia la Arena de Monstruos.
- Completad la misión.
- Capturad un chocobo.
- Hablad con Lian y Ayde en la agencia de viajes.

RUINAS DE ZANARKAND: + 0,4%
- Hablad con Isaaru.
- Completad la misión "¡Operación: Mono!" antes del Capítulo 3.

TEMPLO DE DJOSE: + 0,4%
- Completad la misión.

DESIERTO DE BIKANEL: + 0,2%
- Completad la misión.

MONTE GAGAZET: + 1%
- Hablad con Kimahri dos veces.
- Tomad la ruta larga para llegar a los baños termales.
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 0,2%
- Contemplad la secuencia de las chicas con los uniformes.

GUADOSALAM: + 3,4%
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 0,4%
- Contemplad la secuencia con la tripulación.

BEVELLE: + 2,6%
- Completad la misión.

TOTAL: 43,6%

Capítulo 3

NAVE CELSIUS: + 0,8%
- Ver todas las secuencias iniciales.
- Descansad.

LUCA: + 0,8%
- Derrotad a tres participantes y a continuación a Shinra en el Torneo de Rompeesferas.

CAMINO DE MI'IHEN: + 0,6%
- Completad la misión.

CAMINO DEL HONGO: + 0,4%
- Hablad con Yaibal y Lucil.

TEMPLO DE DJOSE: + 0,2%
- Aproximaos al templo para activar la secuencia.

RÍO DE LA LUNA: + 0,2%
- Hablad con Tobli.

GUADOSALAM: + 2,0%
- Hablad con Logos y Ormi.
- Hablad con Leblanc.
- Hablad de nuevo con Logos y Ormi.
- Visionad las esferas de Logos y Ormi.
- Hablad con Maechen.
- Conseguid y visionad la esfera "Informe 4".

LLANURA DEL TRUENO: + 0,2%
- Hablad con Lian y Ayde y escoged cualquier destino para ellos.

BOSQUES DE MACALANIA: + 0,8%
- Tras pagar la deuda de Oaka, dirigíos a la agencia de viajes del Lago Macalania.

DESIERTO BIKANEL: + 0,4%
- Hablad con Marnela en la Nación Cactilio.

LLANURA DE LA CALMA: + 0,4%
- Completad la misión.
- Visitad la agencia de viajes para que Shinra instale su esfera.
- Visitad la planta superior del rancho de chocobos.

MONTE GAGAZET: + 0,4%
- Completad la misión.

RUINAS DE ZANARKAND: + 0,2%
- Hablad con Isaaru.
- Completad la misión.

ISLA BESAID: + 2%
- Completad la misión.

ISLA KILIKA: + 1%
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 0,6%
- Contemplad las escenas.

CÓMO OBTENER EL 100 %

BEVELLE: + 1,6%
- Buscad a Gippal.
- Completad la escena en el Templo Subterráneo.
- Conseguid la esfera "Informe 1" y visionad su contenido.

TEMPLO DE DJOSE: + 2,2%
- Completad la misión.
- Cuando Yuna diga "estoy sola..." pulsad X varias veces, primero para escuchar un silbido y después hasta que aparezca una silueta fantasmal.

TOTAL: 58,4%

Capítulo 4

NAVE CELSIUS: + 1,8%
- Visionad las esferas "Informe 2" e "Informe 3".
- Descansad.

ESFERAS DE COMUNICACIÓN: + 0,8%
- Visionad sin interrupciones TODAS las escenas de Besaid, Kilika, Hongo y Bevelle (las cuatro que hay disponibles).

NAVE CELSIUS: + 0,8%
- Subid a la cubierta de la nave y hablad con Paine.

ESFERAS DE COMUNICACIÓN: + 4,4%
- Visionad sin interrupciones TODAS las escenas de todas las zonas disponibles.

RÍO DE LA LUNA: + 0,8%
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 1%
- Preparaos para el concierto con la ayuda de Rikku.

ESFERAS DE COMUNICACIÓN: + 2,4%
- Visionad las ocho zonas restantes y todas sus escenas.

LLANURA DEL TRUENO: + 0,4%
- Completad la misión.

NAVE CELSIUS: + 1%
- Escuchad al público discutir.
- Hablad con Tobli y las chicas.

LLANURAS DEL TRUENO: + 0,4%
- Disfrutad del concierto.

NAVE CELSIUS: + 2,2%
- Hablad con Maechen en el puente de mando.
- Hablad con Leblanc en la sala de motores.

TOTAL: 74,4%

Capítulo 5

NAVE CELSIUS: + 2%
- Visionad la esfera "Informe 5".
- Hablad con Buddy.
- Descansad y ved la escena con los lamentos de Brother.
- Hablad con Buddy en la sala de motores de la nave.

ZANARKAND: + 0,8%
- Completad el episodio.
- Hablad con Maechen y escuchad su historia.

ISLA BESAID: + 1,8%
- Completad el episodio.

ISLA KILIKA: + 1%
- Completad el episodio.

LUCA: + 0,6%
- Completad el episodio.

CAMINO DE MI'IHEN: + 0,2%
- Completad el episodio.

CAMINO DEL HONGO: + 3%
- Completad el episodio.
- Subid al mirador de la base de la Liga y hablad con Lucil.
- Visionad en la Celsius la esfera que os ha entregado Lucil.
- Conseguid todas las esferas "Informe" y entrad en la Cueva de la Aflicción.

TEMPLO DE DJOSE: + 0,8%
- Derrotad al Experimento en nivel 1, y luego en nivel 5 (tras conseguir las piezas en Bikanel) para completar el episodio.

RÍO DE LA LUNA: + 0,4%
- Completad el episodio.

GUADOSALAM: + 1,2%
- Completad el episodio.
- Volved y hablad con Tromell. Entrad en su habitación y coged la Esfera de Baralai. Visionad su contenido en la nave Celsius.

LLANURA DEL TRUENO: + 1%
- Completad el episodio.
- Entrad en la cueva secreta y rescatad a Cid. Derrotad al Jefe Final para completar el episodio.
- En la Nave Celsius, buscad a Cid y hablad con él.
- Contemplad la escena con Cid en el puente de mando.

BOSQUES DE MACALANIA: + 0,6%
- Completad el episodio.
- Asistid a la escena entre Oaka y Wantz en el Lago Macalania.

DESIERTO BIKANEL: + 1,2%
- Completad las misiones (Búsqueda de los 10 cactilios, derrotar a Angra Maniyu) para que el episodio de esa zona finalice.
- Volved a la Nación Cactilio y hablad con Benzo.

BEVELLE: + 1,8%
- Completad el episodio.
- Entrad en Vía Infinito y conseguid las esferas "Informe 6" e "Informe 8". Visionadlas en la nave Celsius.
- Derrotad a Trema.

LLANURA DE LA CALMA: + 0,4%
- Completad el episodio.
- Enviad tres chocobos de cada nivel por la zona, para revelar la mazmorra secreta de la Llanura de la Calma. Completadla y derrotad al jefe final.

MONTE GAGAZET: + 1,2%
- Completad el episodio.

NAVE CELSIUS: + 0,6%
- Recibid la esfera Mascota tras completar todos los episodios.
- Hablad con Brother y escoged entrada al Etéreo.

ETÉREO: + 0,8%
- Avanzad y reuníos con Leblanc.

NAVE CELSIUS: + 2,4%
- Asistid a las tres escenas entre la tripulación. Volved al Etéreo, regresad a la nave y hablad con Rikku.

ETÉREO: + 4%
- Derrotad a Vegnagaun.
- Derrotad al Jefe Final.

TOTAL: 100%





DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez, Javier Pulido.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 806 01 55 55 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2004

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 150. Prohibida su venta como producto independiente.

HOBBY PRESS

axel springer